LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

PLAYER ONE

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

N° 22

AUTOCOLLANTS
MARIO
SIMPSONS

DOSSIER PORTABLES
Tout ce qu'il faut pour jouer sur la plage

JEUX OLYMPIQUES
Le test du jeu officiel

ALIEN III
150 places gratuites pour le film

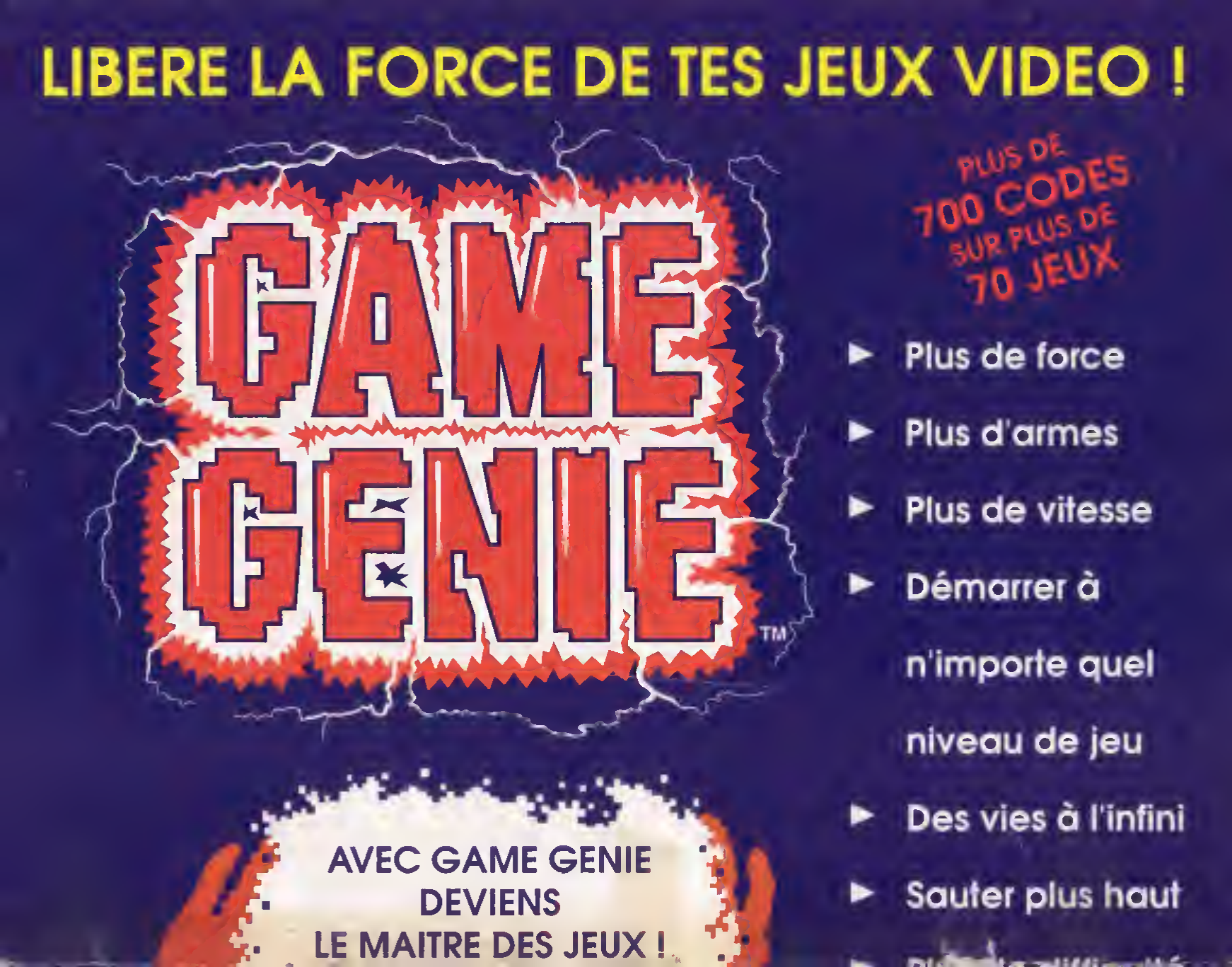
CHICAGO 92
Toutes les nouveautés en avant-première

25 F

LA PREVIEW DE L'ANNEE
STREET FIGHTER II

M 4413 - 22 - 25,00 F
10 JUILLET - 10 SEPTEMBRE 92
MENSUEL

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !



- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!

SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter tes jeux vidéo favoris.

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur la console. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Salut les Kids,
C'est un numéro d'été d'enfer que nous vous avons préparé. Trois dossiers, des dizaines de jeux testés, des plans, des trucs, deux concours, deux posters, et quoi d'autre encore ? Vous en voulez plus ! Vous allez en avoir... Car *Player One* s'est associé avec Nintendo et NRJ pour le Super Tour Nintendo : nous allons être présents dans 22 villes de France tout au long de cet été. Vous pourrez jouer avec la Super Nintendo, essayer de nous battre sur F-Zero et nous poser des tonnes de questions... En attendant, allez donc jeter un coup d'œil à la giga présentation de Street Fighter II que nous avons concoctée avec amour, sans oublier de noter les nouveautés qui vous paraissent intéressantes dans le reportage sur le CES de Chicago ; et consultez notre dossier sur les portables avant de partir en vacances. Ce numéro de *Player One* est encore plus gros et plus beau que tous les autres : lisez-le donc avec passion. Et restez à l'ombre, l'été sera chaud !

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 50 à 62), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour les Plans et Astuces (pages 146 à 151) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan.
92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 8/9 - COURRIER
- 10/17 - STOP INFO
- 20/31 - REPORTAGE CHICAGO
- 32/39 - MADE IN JAPAN
- 40/47 - DOSSIER STREET FIGHTER II
- 50/62 - TRUCS EN VRAC
- 68/69 - CLUB DES GENIES
- 70/79 - DOSSIER PORTABLES
- 80 - ANCIENS NUMEROS
- 81/84 - POSTERS
- 85 - ABONNEMENT
- 86/145 - TESTS DE JEUX
- 146/151 - PLANS ET ASTUCES
- 152/153 - SOS
- 154/155 - PETITES ANNONCES
- 156/160 - REPORTAGE
- 158 - CONCOURS ALIENS III
- 162 - TOP 10

CONCOURS ALIEN III
150 places à gagner

DOSSIER
Spécial Sreet Fighter II

CHICAGO
Le reportage sur les News US

3615 PLAYER ONE
Concours, dialogues en direct et toutes les infos, branchez-vous sur le service Minitel de *Player One*

DOSSIER PORTABLES
Toutes les infos pour jouer sur la plage

MADE IN JAPAN
8 pages de nouveautés délirantes en direct du Japon

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest-Renan 92130 ISSY-LES MOULINEAUX Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Isabelle DERVEAUX BERT
Secrétaires de rédaction Hélène LE Philippe ABITBOL
Rédaction Véronique BOISSARIE, François DANIEL Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET Christophe POTTIER Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS
Traductions Youlie et Christophe SOIROT.
Couverture Olivier VATINE.
Plans Philippe LECONTE
Infographiste Eve DEFEYER
Publicité tél 40 93 07 88
Chef de publicité Françoise GODARD
Responsable marketing et télématique Barbara RING REMY
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER

Maquette, composition et photogravure CSM
Impression SIMA Tercy
Service abonnements Nezia BOUBEKRI Tél 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 465 FF
Abonnements *Player One + Nintendo Player* 1 an/17 numéros 415 FF
CEE/Terre 415 FF Af Nord /Autres pays d'Europe 615 FF
DOM/TOM 1 010 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général Alain Kahn
Directeur délégué Philippe Martin
Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h

TERMINATOR

EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

TERMINATOR	MEGADRIVE •	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE •	N/A
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE •	N/A
CHUCK ROCK	MEGADRIVE •	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE •	N/A

des créations remarquables!

pour votre

virgin games-
immaculate
concepts

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designation a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved.Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

Le mais dernier, le maquettiste fou de Player One a encore frappé. Non content d'inverser légendes et photos dans les articles, il a aussi coupé ma réponse à la lettre des deux barjos. Ce mec-là est un vrai scandale ambulant, il va falloir penser à l'enfermer. En attendant, je republie la lettre des barjos et la réponse qui aurait dû paraître dans le numéro précédent.

Sam Player.

Courr

Salut Sam, T.V.A. bien ?
Tout d'abord, commençons par les formules habituelles : ton mag est...
A quand la photo de l'équipe que l'on attend depuis trooooop longtemps ? Hein ? (On voudrait bien voir vos jolies frimousses...)
Qu'est-ce que c'est que cette clownerie (en restant poli) d'Exocet, chépaquoi, truc chose 100 % français que vous avez publié dans le numéro 19 ? Une suggestion pour les éditeurs et fabricants de cartouches de jeux vidéo : pourquoi ne pas mettre de la publicité dans le programme du jeu lui-même, ce qui ferait baisser les prix des jeux (trop souvent inabordables). Je m'explique : vous voulez faire une petite partie de Street Fighter II sur votre Super NES chérie que vous adorez. Vous allumez et soudain, apparaît sur votre écran un panneau publicitaire vantant les mérites de Coca-Cola ou encore de Mac Donald ou pourquoi pas de Justin Bridou (chépa moi !). Ainsi, tout le monde serait heureux le prix des jeux baisse, les ventes augmentent, on nous a bien bourré le crâne pour Coca, Mac Do et Justin B. et donc, il y aura progression de vente de ces produits. C'est simple, non ?

Rémi et Christophe, les deux barjos

Salut les barjos,
La photo de l'équipe, promis juré, paraîtra dans le n° 23 de *Player One* (septembre). L'Exocet était bien sûr un poisson d'avril. Quant à ton idée de mettre des pubs dans les jeux, je ne sais pas si tous les lecteurs seraient d'accord avec toi. Ils n'ont qu'à m'écrire pour donner leur avis Ciao.

Sam

Hello Sam,
Ton mag est super génial, c'est le plus cool de tous. Et maintenant, passons aux choses sérieuses, envoyez les questions
1) Vous avez dit qu'il n'y avait pas encore officiellement d'adaptateur permettant de mettre des jeux NES sur la Super NES. J'espère que Nintendo va prendre conscience de cette erreur et va en sortir un
2°) Est-ce que Final Fight Guy sortira un jour en France ?
3°) Nintendo affirme officiellement avoir renoncé au projet de la Game Boy couleur. A votre avis, est-ce vrai ? Si oui, pourquoi avoir abandonné ce projet ?
4°) Le prix de la Super NES est de 1 290 F. Mais dans un magasin, je l'ai vue à 1 065 F. Est-ce que ce dernier prix a une quelconque influence sur la qualité de la console ?
5°) Est-ce que le Game Genie va sortir un jour pour la Super NES ? Si oui, quand et à quel prix ?
6°) Est-ce que Super Mario 6 sortira un jour, et sur quelle console ?
7°) Même question pour Megaman 5.
8°) Quel est le meilleur shoot'em up sur Super NES, et quand le testerez-vous ?
Bye-bye, Sam.

David

Salut David,
Désolé mais ça commence mal pour toi et je dois répondre non à tes deux premières questions : il n'y a toujours pas d'adaptateur NES sur la Super NES et Final Fight Guy n'est pas prévu en France, ni aux Etats-Unis d'ailleurs. Nous pensons effectivement que Nintendo a abandonné son projet de Game Boy couleur pour l'instant, même si nous sommes sûrs qu'il existe un prototype. La raison, nous ne la connaissons pas réellement, Nintendo ayant toujours nié l'existence même de cette console. Si tu as vu une Super Nintendo à 1 065 F avec Mario 4, c'est une bonne affaire. Il se peut que certains magasins fassent des réductions sur le prix de vente de la 16 bits Nintendo. Mais attention, vérifie bien que les 2 paddles, le transformateur, le câble péritel, et surtout Mario 4, soient bien livrés avec. Un Game Genie est bien prévu pour la Super NES, mais il n'est pas encore sorti aux Etats-Unis et pour l'instant, aucune date n'a encore été annoncée. Il est difficile de répondre à tes questions sur Mario 6 et Megaman 5 car comme souvent pour les jeux qui ont de nombreuses suites, les noms varient en fonction de la console sur laquelle ils sortent. Maintenant, si tu veux simplement savoir si un nouveau Mario et un nouveau Megaman vont être disponibles sur les consoles Nintendo, la réponse est oui. Le meilleur shoot'em up sur Super NES est sans doute Super Aleste que nous vous avons présenté dans le « Made in Japan » du *Player One* n° 21. Ciao David.

Sam

Salut Sam,
J'écris pour te poser quelques questions auxquelles tu répondras, j'en suis persuadé.
Le Teradrive verra-t-il le jour en France, si oui, quand ?
Pour quand Les Simpsons et Another World sur Megadrive ?
Y aura-t-il d'autres simulations de vol comme F-22 sur Megadrive ?
Quelle est la date de sortie officielle du Mega CD ? Comment a-t-il marché au Japon et aux USA ?
Bon, je te laisse, en souhaitant ma publication prochaine... A la prochaine.
Gilles, la terreur des plateaux (de disque !!!).

Salut Gilles,
Le Teradrive (qui est un mélange de PC et de Megadrive) ne devrait pas sortir en France, c'est un produit réservé pour le Japon. Les Simpsons sont bien prévus sur Megadrive (vers octobre/novembre aux Etats-Unis). Aucune date n'est encore

Retrouvez Sam et tous les journalistes

annoncée pour la France. Par contre, Another World n'est pas prévu sur Megadrive. La date officielle de la sortie du Mega CD est novembre 1993 pour l'Europe et les Etats-Unis, où il n'est pas encore disponible. Au Japon, le Mega CD ne marche pas très fort. Allez, ciao Gilles !

Sam

Cher Sam,
Ton mag est giga-dément-super-éclatant (je te le dis, mais je suis sûr que tu le sais déjà). J'ai quelques questions à te poser.
1) A quand une simulation de tennis sur Megadrive ?
2°) Toujours sur Mega D., quelle est à ton avis la meilleure simulation de basket-ball ?
3°) Je compte m'acheter une Super Nintendo tout en gardant ma Megadrive. L'ennui, c'est que je n'ai qu'une TV. Penses-tu qu'en achetant une double prise péritel, les deux consoles marcheraient sur le même poste (ce qui m'éviterait de débrancher une console pour rebrancher l'autre) ?
4°) Peux-tu me citer tous les meilleurs jeux de baston sur Mega D. ?
5°) Que reprochez-vous à Joe Montana II, et pourquoi trouvez-vous le zoom inutile ? De plus, j'ai vu des photos de John Madden 92, et je trouve que le menu de sélection des stratégies est extrêmement confus. Ciao

Le Nintendo-Segateur fou.

Cher N-S fou,
Pour l'instant, aucune simulation de tennis n'est annoncée en France, par contre, à Chicago, on a pu voir Jennifer Capriati Simulation Tennis qui nous a paru très intéressant. Nous vous tiendrons au courant de sa date de sortie dès que nous en saurons plus. La meilleure simulation de basket est, à mon avis, David Robinson Supreme Court, dont tu pourras lire le test dans ce numéro. Bien que je sois un fan de Michael Jordan, je dois avouer que le jeu qui porte son nom est moins bien. Dommage. Pour ton problème de branchement de tes deux consoles, la meilleure solution me semble bien être le doubleur de prise péritel. Il en existe plusieurs modèles différents, à toi de choisir la solution qui te conviendra le mieux. Mon jeu de baston préféré sur Mega D. est Streets of Rage. John Madden est, à notre avis, la meilleure simulation de foot US, même si Joe Montana II est de bonne qualité ; on lui reprochera son manque de réalisme. Bye-bye, mec.

Sam

Salut Sam et à toute l'équipe de Player One ,
Je t'écris car j'ai quelques questions à te poser.
Les grands jeux d'aventures comme Indiana Jones, les enquêtes policières qui existent sur micro, pourront-ils être adaptés sur CD-Rom ?
Le prix des cartouches de la Megadrive va-t-il baisser avec l'arrivée de la Super Nintendo ?
Les ralentissements dont souffrent certains jeux sur Megadrive proviennent-ils des capacites techniques de celle-ci, ou bien des programmeurs ?
Le Mega CD est-il supérieur aux CD-Rom de la NEC ? Quelles sont les cadences respectives de leur microprocesseur ?
Sim City sera-t-il adapté sur Megadrive ou sur Mega CD ?
Je pense que vous devriez indiquer la taille des cartouches dans les tests de jeux.
Pourquoi ne feriez-vous pas, en plus du Top 10, une rubrique (ou un numéro spécial) montrant les meilleurs jeux par genre sur chaque console ?... Voilà, j'espère que tu me publieras. Salut !

Fabien

Salut Fabieo,
Les jeux d'aventures et d'enquêtes vont arriver sur les CD-Rom, ainsi d'ailleurs que les vraies simulatioos de vol. Pour les ralentissements, sur toutes les consoles, ils viennent soit du fait que les programmeurs ont mal fait leur boulot, soit qu'ils oot surestimé les capacités de calcul et d'affichage d'une console. D'un point de vue technique, le Mega CD est supérieur aux CD-Rom NEC. Le microprocesseur du Mega CD (un Motorola 68 000) est cadencé à 12.5 Mhz. Je ne connais pas la cadence pour les CD-Rom NEC, mais je te rappelle que la cadence d'un microprocesseur ne donne qu'une indication sur les capacités techniques d'une machine. Sim City n'est pas prévu sur Megadrive, ni sur Mega CD. Pour la taille des cartouches, vous êtes encore trop peu nombreux à nous la réclamer pour que nous puissions la mettre dans les tests de jeux. Ciao Fabien.

Sam

Hello Sam,
Ton mag est le plus cool, le plus clair et celui que je préfère. Je viens de m'offrir une Super Nintendo (qui est plus que géniale) et je voudrais savoir quand Final Fight va sortir sur notre territoire, et bien sûr, si, sur la console française, ce sera la même version que la japonaise. Y aura-t-il des voix digitales ? Je me demande aussi si Street Fighter II sortira avant la fin de l'année sur Super Nintendo. Bon, c'est fini et j'espère que tu publieras ma lettre.

Damien

Hello Damien,
Final Fight sera disponible fin août, tu peux en lire la présentation que nous en faisons dans ce numéro. Ce sera la même version que la japonaise. Quant à Street Fighter II, pour lequel nous faisons un mini dossier, nous savons que Nintendo France veut le sortir pour les fêtes de fin d'anoée. Salut Damien

Sam

PS pour Guillaume du 123, rue Saint-Jacques à Paris . Appelle la rédaction dès que possible et demaode Pedro, il a plein de choses à te dire, ta lettre l'a beaucoup intéressé.
PPS OPM, appelez à la rédaction quand vous voulez et demandez Sam ou Pedro.

sur le 3615 code *Player One*

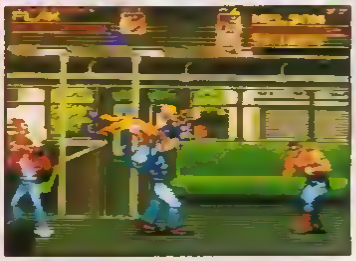
STOP INFO

MARIO : LE FILM

C'est un petit peu comme l'arlésienne, un coup on annonce que le tournage va bientôt commencer, une autre fois on apprend que tout est annulé. Mais il semble bien que celle-ci soit la bonne puisque la production (selon le magazine américain *Variety*) vient juste d'être bouclée. C'est-à-dire que l'argent a été réuni pour que le tournage puisse commencer. Pour l'instant, on sait seulement que Dennis Hopper figurera au générique. Nous ne manquerons pas d'y revenir.

JALECO SE LANCE EN EUROPE !

Jaleco, l'un des éditeurs japonais sur console et sur borne d'arcade (connu pour ses titre comme Big Run ou le récent F1 Star en arcade) s'installe en Europe, sous le nom judicieux de Jaleco Europe (bien vu, non ?). Le résultat ne s'est pas fait attendre : d'une part nous recevons un suivi complet des nouveautés (ce qui nous permet de vous informer plus rapidement et mieux), mais surtout, leurs titres sortent plus rapidement. Ainsi, les premiers titres Super Nintendo comme Rival Turf et Super EDF, sont déja prévus pour la fin de l'année, et Goal 2 (NES) et Super Goal (Super Nintendo) ne vont pas tarder à les rejoindre. Après Konami et Hudson, Jaleco est le troisième éditeur japonais à s'installer sur le vieux continent... Bienvenue !



DESOLE, PAS DE COLLECTEUR MARIO CET ETE

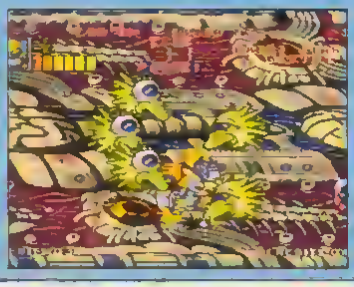
Nous avions prévu de vous offrir dans ce numéro d'été un collecteur Mario. Malheureusement des problèmes techniques indépendants de notre volonté (comme on dit à la télé), nous ont empêchés de pouvoir réaliser cette opération. Nous avons (quand même !) eu le temps de vous préparer une autre surprise : deux pochettes d'autocollants. L'une sur Mario et l'autre sur les Simpson's. Deux cadeaux au lieu d'un, finalement c'est pas si mal...

NG NEO-GEO — KING OF THE MONSTERS 2

SNK — DISPONIBLE

King of the Monsters 2 vient tout juste d'arriver à la rédaction... Tmp tard pour que nous ayons eu le temps de le tester.

Partie remise pour le prochain *Player*. Vous l'aurez deviné, il s'agit de la suite de King of the Moosters, uo jeu



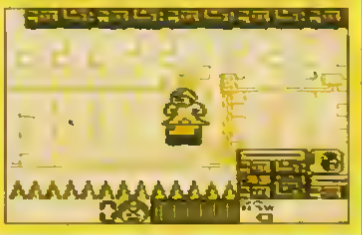
incroyable, sorti il y a peu de temps sur la Neo-Geo. Pour résumer, on peut le décrire comme un combat de catch démesuré eotre des monstres gigantesque et baveux. Sous leurs pieds, toute trace de civilisation, de présence humaine, est irrémédiablement rayée de la carte Dans ce deuxième épisode, le principal changement se situe au niveau des décors, puisque l'on trouve plein de nouveaux paysages, et que les personnages sont un peu retouchés... La terre va trembler.

GB GAME BOY — MEGAMAN : DR WILY'S REVENGE

CAPCOM — DISPONIBLE

Le personnage fétiche de Capcom qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Astro le petit robot, fait son apparition sur Game Boy. Mais peut-être l'avez-

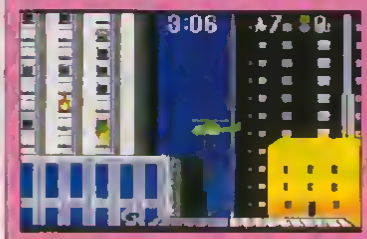
vous déjà vu chez les importateurs parallèles, appelé Rockman, qui est son nom japonais. Toujours est-il que son adaptation sur Game Boy est une pure réussite (ce qui, venant de Capcom, n'est pas étonnant). On retrouve la même ambiance que sur NES, dans un mélange de Megaman 1 et 2. La bataille finale vous oppose, comme de bien entendu, à l'immuable Dr Wily. Coté graphismes, la Game Boy est magnifiquement exploitée, et la bande son vous rappellera vos vieux souvenirs de la NES. En clair, Megaman va s'imposer, dès son arrivée, comme l'un des tout meilleurs jeux de la Nintendo portable.



MS MASTER SYSTEM — AIR RESCUE

SEGA — DISPONIBLE

Sous ce titre se cache, ni plus ni moins, Choplifter ! Pour ceux qui ne connaî-



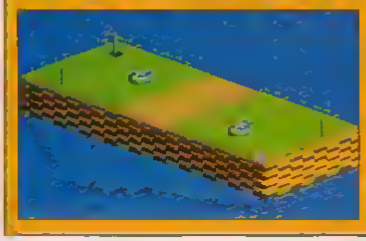
traient pas, précisons que dans ce jeu légendaire, vous pilotez un hélicoptère,

et que vous devez récupérer des otages dans des endroits impossibles La version Master System, même si elle ne porte pas le nom de Choplifter, est vraiment identique dans le mode et le fonctionnement du jeu. Par contre, les levels n'ont rien à voir quant à leur topographie, et les graphismes sont aussi complètement modifiés. Un très bon jeu Master System... Test dans le prochain numéro.

MS MASTER SYSTEM — PUTT AND PUTTER

SEGA — DISPONIBLE

On l'avait vue très rapidement sur Game Gear, la voici sur Master System. Cette



reproduction fantaisiste de minigolf risque de plaire aux fans du genre, puisque l'on y retrouve tous les ingrédients nécessaires à la réussite de cette formule ! Tapis mulant, bumper, dénivellation... Votre balle aura bien du mal à atteindre son objectif. Doser la puissance et calculer la trajectoire deviendra, dès lors, une obsession Pour ceux qui trouvent que le vrai golf est trop austère, Putt and Putter est la solution ! Test dans le prochain ouméro.

LES DATES

6/7 juillet à Nice

9/9 juillet à Villefranche

10/11 juillet à Menton

12/13/14 juillet à Mandelieu

16/17 juillet à Sète

18/19 juillet au Canet

20/21 juillet à La Grande Motte

22/23 juillet à Palavas

27/28 juillet au Tréport

29/30 juillet à Fort-Mahon

31 juillet /1er août à Dieppe

2/3 août à Cabourg

6/7 août à Bistarrose

8/9 août au Cap-Ferret

10/11/12 août à Andernos

15 août à Anglet

17/18 août à Arcachon

19/20 août à Lacanau

22/23 août à St-Brevin

25/26 août à Brest

Vous pourrez retrouver les membres de l'équipe de *Player One* sur certaines de ces étapes. Au plaisir, donc, de vous y rencontrer, et bonnes vacances à toutes et à tous !

PLAYER ONE ET LE NINTENDO SUPER TOUR 92

Nintendo se lance sur les routes de France pendant tout l'été ! Et *Player One* sera de la fête puisque nous serons le partenaire officiel, avec NRJ la célèbre radio FM, de cette aventure. Mais de quoi s'agit-il exactement ?

L'élément central du Nintendo Super Tour est un énorme camion de 33 tonnes, équipé d'une remorque spéciale, genre Transformers, qui, une fois dépliée, offre 72 postes de jeux (48 postes Super Nintendo et 24 postes Game Boy). Il sera ainsi possible, à tous ceux d'entre vous qui croiseront le Super Tour sur la route de leurs vacances, de découvrir les meilleurs jeux de la Super Nintendo et de la Game Boy, ainsi que quelques nouveautés en avant-première (Castlevania IV, The Addams Family...). La visite s'effectue par roulement de 15 minutes, pendant lesquelles vous pourrez prendre votre pied sur l'un des jeux présentés. Bien sûr, ça fait un peu court, mais ça permet à tout le monde de voir un maximum de jeux.

LE SUPER CHAMPIONNAT

Dans le cadre de ce Super Tour, Nintendo organise le premier championnat de France de jeux vidéo. Pour participer, il faut se rendre, au gré des étapes, sur le camion du Super Tour. La compétition se joue sur F-Zero (accrochez vos ceintures !). Champion : le joueurs qui réussira à faire le plus petit temps sur la course Mute City I en « Knight League ». En cas d'égalité, c'est celui qui aura fait le meilleur temps au tour qui sera élu vainqueur. Le premier de la sélection se verra offrir un tee-shirt Nintendo, et le vainqueur de l'étape aura gagné sa journée, puisqu'il remportera une... Super Nintendo ! Cela vaut le coup de se déplacer. En plus, vous aurez peut-être la possibilité d'affronter pendant ces concours les journalistes de *Player One*.

SUPER MARIO EN BD !

Yeepee ! Les aventures BD de la star number one des jeux sortent ENFIN en France ! Oui, mes amis ! Les éditions Glénat viennent en effet de publier deux albums élégants dédiés au célèbre plombier ! Et uo seul coup d'œil suffit pour comprendre que ces bouquins sont dignes des épopées vidéo de l'Italo-Américain moustachu (marqué !) ! Notez bien dans vos calepins que deux livres sont déjà sortis !

Vos parents vous prennent la tête parce que vous jouez trop aux jeux ? Vous devez lire plus ? Hé, hé ! Plongez-vous dans les aventures de Mario ! Deux bouquins sont déjà sortis, donc. Le premier s'intitule sobrement *Super Mario Bros*. Tout simplement, la mise en BD des aventures de votre copain, genre le dessin animé passé sur A2. Rigolo de voir ce valeureux Mario sauter de plate-forme en plate-forme en dessin statique ! Plaira surtout à vos p'tits frères et sœurs...

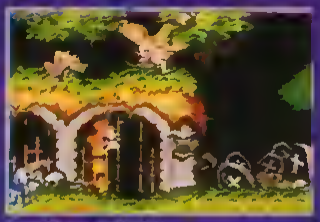
La couverture du second bouquin est barrée par la mentioo (énorme) *La BD Game Boy*. Et là, c'est l'hallu maximale ! Mario sort de la Game Boy d'un joueur, accompagné de tous les habitants, cool et pas cool de son univers, pour visiter notre monde paisible. Flash ! Le croirez-vous ? Le jour où ces bouquins sont arrivés dans oos bureaux, j'ai dû livrer sept féroces batailles à mes collègues testeurs qui voulaient tous me les piquer ! Rassurez-vous : nous avons enchaîné ces monstres devant leur console. Je peux lire, en paix, ces bouquins. Faites comme moi.

Vous êtes le TURRICAN
MI-HOMME
MI-VEGETAL
Bientôt disponible sur NINTENDO & GAMEBOY
CUDI GAMES
FUN
ACCOLADE
Nintendo
Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE BP 2, LA GACILLY 56200
TEL. (16) 99 08 90 88

ENCORE DU CHANGEMENT SUR SUPER NINTENDO

Encore de nouveaux changements dans les dates de sortie des jeux Super N. Castlevania IV sortirait courant juillet. Les titres prévus pour septembre seraient :

Final Fight, Addams Family, UN Squadron, Paper Boy 2 et WWF. Mais ce n'est pas tout, Lemmings et Rival Turf devraient arriver en octobre. Ninja Turtles 4, Super



Probotector (Super Contra) et Super Ghouls and Ghosts pour le mois de novembre. Espérons, pour cette fois, que tous ces jeux seront à l'heure au rendez-vous...

PREVIEW : THE ADDAMS FAMILY

La Super Nintendo va s'offrir une rentrée en fanfare avec cette superbe adaptation de l'un des films marquants de cette année... Pour vous faire patienter, *Player One* vous offre une bande-annonce !

Quelques mois après la sortie du film (lui-même tiré de l'une des séries TV les plus légendaires de l'histoire), The Addams Family va donc faire son apparition, début septembre, sur les écrans des possesseurs de Super Nintendo. Autant vous préciser tout de suite que ce sera un événement majeur, car les adaptations de longs métrages ont rarement été aussi réussies que celle-ci ! Tout est matière à l'émerveillement dans ce jeu : les graphismes, la musique, les animations, la richesse... Bref, cela s'annonce comme un véritable joyau.

DEGOMMEZ DES GOMEZ !

Tous les membres de la famille sont présents dans le jeu. Le scénario, lui, ne reprend que quelques éléments du film, et reste inédit. Vous incarnez Gomez, le chef de famille (père de Pugsley et de Wednesday, et mari de Morticia), chargé de retrouver le reste de la famille kidnappée par Abigail. Ceci vous entraînera dans les innombrables recoins du lugubre manoire des Addams. Et je peux vous dire d'avance qu'il y a un paquet de pièces et de tableaux à visiter. Enfin, c'est surtout Gomez qui va souffrir, car le niveau de difficulté est dosé pour vous en faire baver, et à un rythme qui voit Gomez mourir assez souvent. Mais l'action est si prenante qu'à force d'acharnement et de beaucoup de dextérité, on finit par progresser. Profitez donc des vacances pour peaufiner votre bronzage, car la rentrée s'annonce tout aussi chaude !

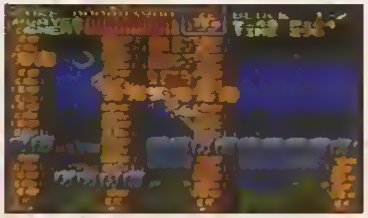
FINAL FIGHT

Destroy ! Final Fight arrive sur Super Nintendo. Des graphismes de folie, des coups dignes d'une finale de la WWF, des boss de fin de niveau incroyables au service d'un jeu d'une violence impressionnante. Pour faire échec au syndicat du crime, Haggar, le catcheur et Cody, le roi du kung-fu s'en vont mettre la ville à feu et à sang. Avec les pieds, les poings, des barres à mines, des sabres et toutes sortes d'autres instruments pacifiques, ça castagne de tous les côtés dans des scènes qui resteront dans toutes les mémoires : baston dans un bar miteux, combat sur un ring contre un énorme samourai ou lutte dans un métro lancé à plein régime.

Ce jeu a longtemps constitué la référence en matière de jeu de baston sur la 16 bits de Nintendo, et même de jeu de baston tout court. La borne d'arcade, excellente, est passée de manière impeccable sur console : même réalisation, même action ultra primaire et surtout même fun ! Seuls manquent à l'appel Guy, un des trois personnages (dommage, c'était le meilleur), quelques dessins animés et le jeu à deux. Et même si Street Fighter II vient tout juste de lui ravir le titre de meilleur beat them up du monde, les possesseurs de Super Nintendo n'ont aucune raison de bouder ce qui s'imposera comme une des meilleures cartouches de leur console. Une seule question : auront-ils le courage d'attendre le test complet ou se rueront-ils chez leur revendeur dès la sortie de ce jeu d'anthologie, fin août ?

SUPER CASTLEVANIA IV

Admirez la rotation hard du pont levis


Simon peut même se balancer au bout de son fouet

Le premier boss dit « le chevalier squelette »

Après maints retards et contre-annonces, Castlevania IV arrive, finalement, au cours du mois de juillet... Ne ratez pas sa sortie !

Dracula is back ! Tous les cent ans, Dracula renaît et à ce moment, un membre de la famille Belmont est là pour le défaire. Vous avez deviné, un siècle s'est écoulé depuis le dernier affrontement, et c'est Simon Belmont qui s'y colle.

Castlevania, c'est un univers complet. Chaque épisode reprend des éléments de l'aventure précédente. Celui-ci ne déroge pas à la règle et, de plus, est servi par les capacités « monstrueuses » de la Super NES. Après une présentation qui nous plonge bien dans l'ambiance, Simon part affronter Dracula. C'est en tout 15 niveaux tous plus beaux les uns que les autres, qui vous sont proposés. Cela part du parc pour finir dans l'antre de Dracula, en passant par les écuries et les cavernes entourant le château.

Comme d'habitude, Simon utilise un fouet. Mais cette fois, il peut l'envoyer dans toutes les directions et même s'en servir comme bouclier. Toutes les options habituelles des Castlevania sont présentes et disponibles en plus du fouet. Bien sûr, le fameux Mode 7 est aussi utilisé et Konami ne s'en est pas privé. Effets spéciaux, zoom et rotation d'écran, tout y est. Vivement septembre pour le test !

ARCH RIVALS 395

SEGA MEGADRIVE

DESERT STRIKE	395
ROBOCOD	375
ICE HOCKEY	395
DRAGON FURY (DEVIL CRUSH US)	395
STEEL EMPIRE	395
OLYMPIC GOLD	425
SLAUGHTER SPORTS	449
D ROBINSON BASKET	449
ACTION REPLAY PRO	495

KRUSTY'S FUN HOUSE 395

LES NEWS !
APPELEZ NOUS POUR CONNAITRE LES NEWS AU JOUR LE JOUR !
Commandez par tél. (1) 42 94 06 09
Lundi à Samedi 11H-20H

SPLATTERHOUSE II	NC
LEMMINGS	NC
CADASH	NC
SIMPSONS BART VS SPACE	NC
ATOMIC RUNNER	NC
WORLD CLASS LEADERBOARD	NC
TERMINATOR	NC
CHUCK ROCK	NC

ARRIVAGE TOUTES LES 72 H !!!

PROMO D' ETE

BURNING FORCE	199
SUPER HANG ON	275
ALIEN STORM	299
DECAPPATTACK	275
PHELIOS	190
SUPER VOLLEY	299

MASTER SYSTEM

SONIC	299
MICKEY	299
MONACO GP	225
DONALD DUCK	NC

CHRONOGAMES

SUPER FAMICOM

PILOT WINGS	449	SMART BALL	475
TOP GEAR (TOP RACER)	449	SUPER BATTLETANK	475
RIVAL TURF (RUSHIN BEAT)	475	GUNFORCE	NC
KRUSTY 'S FUN HOUSE	475	OUT OF THIS WORLD	NC
ADDAMS FAMILY	475	ROBOCOP III	NC
WWF WRESTLEMANIA	475	HOOK	NC

BATMAN II 259

GAME BOY

GAME BOY+TETRIS+SMART BOY	690
PROTECTION SMARTBOY	99
LOUPE ECLAIRANTE	139
HUDSON HAWK	259
HOOK	259
TOP GUN	259
DUCK TALES	259
BUGS BUNNY II	259
ROGER RABBIT	259
TRACK MEET	259
TURN AND BURN	259
THE SIMPSONS	259
MEGAMAN II	259
PRINCE OF PERSIA	259
MISSILE COMMAND	259
ASTEROIDS	259
BEETLEJUICE	259
STAR SAVER	259
MICKEY DANG CHASE	259

TERMINATOR II 259

TINY TOON 259

KICK OFF 259

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 75365 PARIS CEDEX 08

TITRES	PRIX
PORT ET EMBALLAGES	+20F
TOTAL A PAYER	

NOM...
PRENOM...
ADRESSE...
CODE POSTAL...
VILLE...
TEL...

REGLEMENT
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE
NUMERO
DATE EXPIRATION ..../....
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Chase HQ.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plates-formes comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventures.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

La meilleure simulation de course automobile sur console revient en force, sous l'égide du champion du monde en titre... Bientôt sur vos écrans.

Les plus anciens de nos lecteurs se souviennent sans doute du test de Super Monaco GP qui était paru voici plus d'un an. Cette simulation de formule 1 tirée d'une borne d'arcade, reste la meilleure de sa catégorie, ce qui n'empêche pas Sega de nous en proposer un petit lifting, sous la direction de maître Senna himself ! Ne vous attendez pas à voir de grands chambardements, les modifications sont plutôt du genre subtil, et s'avèrent, dans certains cas, bienvenues. Premier changement, le Monaco GP est remplacé par trois Senna GP, mais qui fonctionnent sur le même principe. Deuxième nouveauté, le championnat du monde peut se courir avec deux niveaux de difficulté différents. Et pour finir, il faut noter que la conduite est beaucoup plus réaliste... Merci Ayrton. Super Monaco GP II devrait arriver rapidement en France, à une date qui est encore inconnue. Test complet dès que possible.

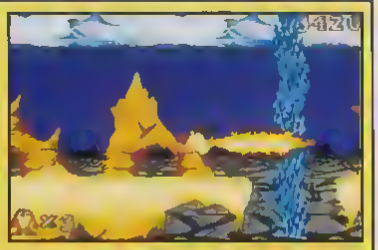
SEGA DEMENAGE

Sega vient de s'installer dans de tout nouveaux, tout beaux locaux. Du coup, maître Sega change de numéro de téléphone, il faudra désormais composer le : 47 79 23 45 pour l'obtenir. Je vous rappelle que maître Sega répond à toutes les questions des possesseurs de Master System, Game Gear ou Megadrive officielles, aux horaires suivants :

Lundi :	10 h 30/19 h
Mardi :	10 h 30/19 h
Mercredi :	9 h/19 h
Jeudi :	10 h 30/19 h
Vendredi :	10 h 30/19 h
Samedi :	9 h 30/18 h

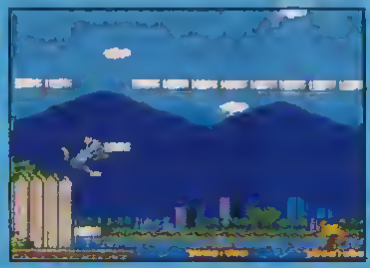
TAZMANIA

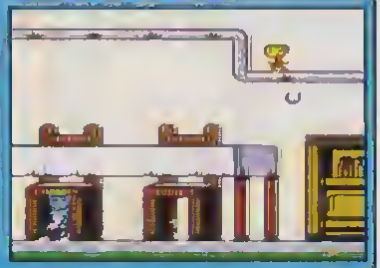
L'homme de Tazmanie arrive en trombe sur la Megadrive. Possesseurs de Megadrive, retenez-bien ce nom : Tazmania. Il s'agit d'une nouveauté sur Megadrive qui risque de ne pas vous laisser de marbre. Le héros vous est peut-être familier si vous êtes un dévoreur de dessins animés, c'est Tasmanian (l'homme de Tasmanie). Ici, il sera dans son univers, la Tasmanie, cette étrange contrée que les petits Américains connaissent bien, puisque c'est tiré d'un dessin animé qui porte le même nom et qui passe actuellement aux USA sur l'une des chaînes de TV les plus regardées du pays. En ce qui concerne le jeu, il est caractérisé par des graphismes de toute beauté, et de plein d'options différentes à ramasser. Pas de date précise de sortie, mais cela ne devrait pas tarder.



TOM AND JERRY

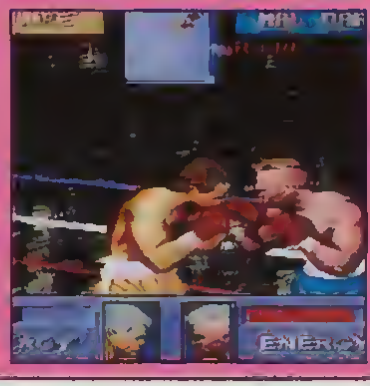
Voilà de quoi jouer au chat et à la souris sur Master System ! Deux des héros les plus mignons du monde des dessins animés choisissent la Master System comme terrain de jeu. Tom le chat, et Jerry la souris vont continuer leurs éternelles courses poursuites sous vos yeux. La différence, c'est que Tom est sous vos ordres, et qu'il vous faudra le maîtriser parfaitement pour rattraper Jerry en bout de tableau. De nombreux obstacles sont prévus pour que votre niveau de vie s'en prenne un coup. Seule votre dextérité à manier le paddle vous sauvera la vie. Jerry va avoir chaud aux oreilles...

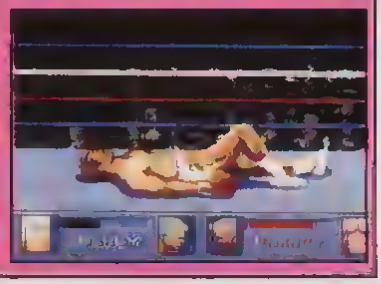




EVANDER HOLYFIELD'S « REAL DEAL » BOXING

Un combat de boxe sur Megadrive, comme si vous y étiez. Reprenant le nom du champion du monde poids lourd de boxe, cette simulation sportive va vous entraîner sur le ring, face à l'excitation du public en délire et face aux meilleurs boxeurs de la catégorie. Le réalisme des coups et des graphismes, associé à un effet de relief assez sympa, composent un ensemble de bonne qualité. Mais il faudra patienter un petit peu pour les athlètes en herbe, puisque aucune date de sortie n'est encore arrêtée. Il devrait, cela étant, arriver rapidement.





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTACHEZ VOS CEINTURES.

CHICAGO 92, DES JE

Tous les ans, aux Etats-Unis, se tiennent deux grands salons qui marquent de leur empreinte l'univers des jeux vidéo : Las Vegas en hiver et Chicago en été. C'est lors de ces rendez-vous que l'on peut voir toutes les nouveautés venues du monde entier. Les reporters de *Player One* étaient à Chicago pour vous. Compte rendu.

La grande foire des jeux vidéo s'est installée une nouvelle fois à Chicago. Réservée jusqu'à présent aux seuls professionnels, elle ouvrait cette année ses portes aux simples consommateurs pour deux jours de folie. Comme les années précédentes, Sega et Nintendo tenaient le haut du pavé avec des stands gigantesques, autour desquels se regroupaient tous les éditeurs qui développent pour ces deux marques. A côté de ces deux géants, seul NEC, représenté par Turbo Technologies, faisait face. Atari avait préféré louer une suite dans un hôtel pour recevoir les journalistes. Quant à SNK et sa Neo-Geo, ils n'étaient tout simplement pas présents. Mais le plus intéressant dans ce genre de salon, c'est le nombre démoniaque de nouveautés qui sont présentées. En quelques jours, vous pouvez découvrir toute la production mondiale qui va, dans les mois à venir, déferler sur vos petites consoles chéries. C'est ce que nous vous proposons dans ce dossier. Alors, ouvrez bien grand vos mirettes pour ne pas en perdre une miette. C'est parti.

GUERRE DES CHIFFRES SEGA/NINTENDO

Sega annonce une base installée de 2.9 millions de Megadrive en 91 (Al Nilsen, vice-président Sega) et compte en vendre 3.2 millions en 92 pour un total de 6.1 millions fin 92. 175 jeux dispo et 175 de plus fin 92. Soit 350 jeux au total.

Nintendo annonce 2 millions d'unités fin 91 et 1.2 à 1.3 million dans la première moitié de 92, soit 3.2 à 3.3 millions en base installée pour un potentiel, à la fin 92, de 8.7 millions. 125 jeux prévus à la fin de l'année.

Prévisions Nintendo pour 92
Pour un marché global du jeu de $6 millions, les prévisions de ventes Nintendo sont de $4,8 millions
En nombre d'unités installées :
33 millions NES.
10 millions Game Boy.
3.2 millions SN
1 à 1.5 million Super Scope 6.
Nouveau prix SN : $99.95 sans jeux, avec 1 paddle et un câble mono.

Streets of Rage 2 en démonstration sur le stand Sega

Le Super Scope fait un carton aux USA

DES CHIFFRES FOUS FOUS FOUS

Prenons un exemple amusant pour montrer la relativité de tous ces chiffres : Nintendo déclare détenir 65 % du marché des portables avec la Game Boy. Sega affirme, de son côté, en posséder 25 % avec la Game Gear. Si on additionne ces 2 chiffres, on arrive à 110 %, ce qui relève de l'exploit impossible. Donc, un des deux, voire même les deux constructeurs, triche sur ses chiffres... Toutes ces données sont donc à prendre avec méfiance. Elles ne donnent pas une indication exacte, mais plutôt une tendance.

EUX CHOCS ET CHICS

La souris pour la Super NES a déja un adepte.

Sur le stand Nintendo, Mario et Yoshi offrent une danse aux spectateurs

C'est presque un début de baston pour accéder à Street Fighter 2 sur Super NES

SEGA ET NINTENDO : LA GUERRE DES 16 BITS

Qui domine le marché 16 bits aux Etats-Unis, Sega ou Nintendo ? Les deux géants japonais se livrent à une guerre de chiffres et d'intox auprès des médias. Tandis que les joueurs ne demandent qu'une seule chose : des jeux toujours plus amusants et plus performants à un moindre coût.

Les deux constructeurs multiplient les coups d'éclat pour faire pencher la balance de leur côté. Le 29 juin, Nintendo annonce une baisse de prix de la Super NES à $99.95 (un peu moins de 600 F). Quelques heures plus tard, Sega aligne le prix de sa Genesis sur le même tarif ($99.99). Sega annonce la sortie de Sonic 2 pour la fin de l'année. Nintendo décide de livrer Street Fighter II à la place de Mario 4 dès le mois de décembre...

Le CD-Rom Adapter Nintendo est prévu pour janvier 93 au prix de $200. Sega annonce l'arrivée de son Mega CD en novembre 92 au prix de $299, mais avec trois CD, dont une compilation de titres Megadrive.

Qui domine le marché 16 bits aux Etats-Unis ? Personne, de façon sûre et définitive en tout cas. Même si, de l'avis général, Sega garde une petite longueur d'avance sur Nintendo, Mario et sa bande reviennent très fort avec, en point de mire, l'arrivée du CD-Rom Adapter qui est présenté par Nintendo comme son arme ultime. Pour l'instant, ce combat de titans profite aux joueurs qui bénéficient des offres spectaculaires des deux constructeurs. Mais cette bataille risque de se faire au détriment de la qualité, disent les plus pessimistes.

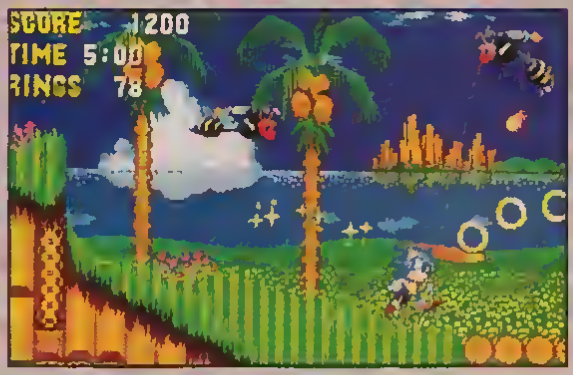
Pour disposer d'un grand nombre de jeux sur chacune de leur 16 bits, Sega et Nintendo acceptent de produire des cartouches qui ne sont pas toujours d'une grande qualité. Le choix pour les joueurs devient de plus en plus difficile et le risque de tomber sur un mauvais jeu de plus en plus important. Un certain nombre d'utilisateurs risquent donc d'être déçus et de mettre leurs consoles au placard.

Nous n'en sommes pas là et cette vision sombre de la situation est contredite par la qualité époustouflante de certains jeux sur Sega et Nintendo. C'est donc aux joueurs d'être vigilants et de bien choisir leurs cartouches.

LA BANDE A SEGA !

Le Mega CD (le Sega CD aux Etats-Unis) a été officiellement présenté à Chicago. Il devrait être disponible dès novembre 92 dans tous les magasins américains et européens. Vendu à $299 avec trois CD. Le premier CD est une compilation de 3 jeux Megadrive, le second un CD audio et le troisième un jeu d'enquêtes policières avec, comme héros, Sherlock Holmes. On sait, depuis la sortie japonaise du Mega CD, que son grand défaut, c'est le manque de jeux qui tournent dessus. A Chicago également, nous n'avons pu voir que très peu de nouveautés réellement intéressantes. Par contre, une présentation sur cassette vidéo montrait quelques images de Batman et Sherlock Holmes qui laissaient augurer du meilleur. En attendant d'en savoir plus, laissons ici le Mega CD et retournons à la grande réussite de Sega : la Megadrive. Je me souviens avoir écrit l'année dernière, lors du compte rendu du précédent CES de Chicago, les phrases suivantes « Avec Sonic, Sega tient un personnage digne de concurrencer Mario., Sonic a tous les atouts de son côté. Sega of America ne s'y est pas trompé puisque du 1er juillet au 31 août, tout acheteur de Genesis aux USA trouvera Sonic dans la boîte de la machine. Une offre exceptionnelle pour un jeu exceptionnel, juste avant la sortie de la Super NES aux Etats-Unis, bien joué Sega. » De fait, les ventes de la Genesis sont reparties de plus belles et ont dépassé toutes les prévisions, à la fois celles de Sega, mais aussi celles de Nintendo, son principal concurrent. Sega voit donc la vie en rose aux Etats-Unis, avec une console qui se vend très bien, une ludothèque impressionnante, la sortie du Sega CD et Sonic, son héros, dont le deuxième volet des aventures devrait être visible dès novembre 1992 sur toutes les consoles Sega.

Le Méga CD s'appellera Sega CD aux USA



SEGA

SONIC THE HEDGEHOG 2
Megadrive / Game Gear

Comme on s'en doutait, le hérisson bleu le plus rapide de l'Ouest est de retour ! Seule une démo du premier level était jouable au CES. Dans cette aventure, Sonic repart à la poursuite du Dr Robotnik . avec un nouveau camarade ! Il s'agit d'un petit renard bizarre doté d'une étrange double queue. Et la raison de sa présence, c'est que l'on pourra jouer à deux simultanément dans Sonic 2 ! Pour cela, en mode Deux joueurs, l'écran se divise en deux. Côté look général, le seul level que nous avons vu pour l'instant, ressemble comme deux gouttes d'eau au premier Sonic. C'est donc dans les niveaux suivants que Sonic 2 risque de se distinguer, puisque notre hérisson possède, cette fois-ci, une machine pour voyager dans le temps. Sonic devrait être disponible dans le monde entier, y compris chez nous, le mardi 2 novembre ! Cette date très précise a été choisie pour permettre un jeu de mot qui est malheureusement impossible à traduire en français (*The Sonic 2'sday* , littéralement, « Le jour de Sonic 2 » Par double sens 2'sday se prononce de la même façon que Tuesday qui veut dire « mardi » en anglais, d'où le choix du mardi, et le 2' parce que c'est « Sonic 2 » !). D'ailleurs, on ne peut que féliciter Sega d'offrir une sortie instantanée sur l'ensemble de la planète. Espérons que cela va se généraliser. Rendez-vous en novembre pour cet événement.

CHAKAN : THE FOREVER MAN
Megadrive / Game Gear

L'univers du paranormal vient perturber les circuits électroniques de la Megadrive et éprouver vos

nerfs ! Ce jeu cauchemardesque vous met aux commandes d'un mort-vivant d'une étonnante vitalite ! Avec son épée, il va pourfendre les innombrables monstres des ténèbres qu'il va rencontrer dans sa quête spirituelle. Brrrrr !...

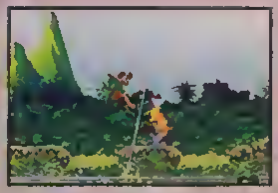
BATMAN THE RETURNS
Megadrive / Game Gear
Pendant que le film revient sur les écrans, Batman revient aussi sur Megadrive. Ce qui peut paraître bizarre en France, puisque le jeu n'est jamais sorti officiellement sur notre tersitoire ! Il faut donc s'atteodre à ce que les deux sortent, ensemble, en France.

GREENDOG
Megadrive
C'est l'bistoire d'un surfeur complètement taré qui se fait emporter par une vague gigantesque dans des aventures surnaturelles. Ses ennemis sont marins,

et les décors entraînent le joueur dans les îles exotiques des Caraïbes

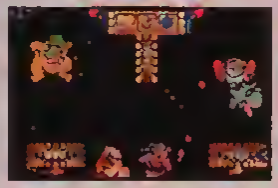
X-MEN
Megadrive
Les fans de comics peuvent d'ores et déjà se préparer à l'arrivée des X-MEN sur Megadrive. Wolverine sera le héros principal de cette aventure. La baston sera au goût du jour, avec un soupçon de super pouvoirs. De la BD aux jeu vidéo, il n'y a qu'un pas...

TALESPIN
Megadrive / Game Gear
Tiré du fameux dessin animé de Disney mettant en scène le célèbre Baloo, ce super jeu de plates-formes va raviver les heures passées devant la TV. A cette différence prés qu'ici, ce sera vous le héros !



DUNGEONS AND DRAGONS : WARRIORS DF THE ETERNAL SUN
Megadrive
AD&D restera LE jeu de rôle de l'Histoire ! Il n'est donc pas étonnant d'en voir de mutliples adaptations en jeu vidéo. Sega apporte sa pierre à l'édifice, ce qui ne manquera pas de réjouir les possesseurs de Megadrive.

B-BOMB
Megadrive
Les héros de ce jeu sont trois : un chien, un cochon et une vache ! Prisonnier d'une étrange peuplade de l'espace, nos trois infortunés héros doivent concourir à leurs non moins étranges sports pour gagner leur liberté. Un jeu inhabituel que l'on est curieux de voir !



ABSOLUTE ENTERTAINEMENT

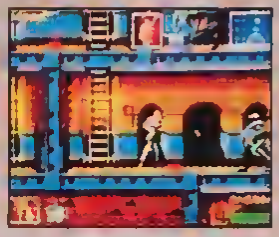
RC GRAND PRIX
Game Gear
RC Grand Prix s'était illustré sur Master System comme l'un des très bons jeux de cette console. Il devrait bien s'adapter à la Game Gear. Surtout que c'est le genre de jeu idéal pour une console portable.

AMAZING TENNIS
Megadrive
Une simulation de tennis particulièrement impressinnnante de par la taille des joueurs et la perspective rasante du terrain.

ACCLAIM (Arena)

Après de nombreuses années de développement exclusif pour Nintendo, Acclaim vient de créer le label Arena pour conquérir aussi la Megadrive.

ALIEN 3
Megadrive
Ce sera LE gros titre de cet éditeur. Basé sur le nouvel épisode d'Aliens (voir la rubrique « Reportage »), ce jeu nous entraîne aux côtés de Sigourney Weaver, au fin fond de l'univers, pour une bataille sans merci contre les Aliens.



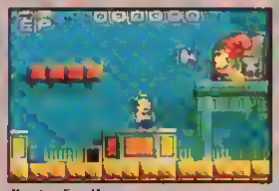
SUPER HIGH IMPACT
Megadrive
Sous ce nom, se cache une simulation de football US qui pourrait faire très mal.

ALIEN 3
Game Gear
Pour pouvoir se faire des frayeurs... loin de chez soi !

ACCLAIM (FLYING EDGE)

Flying Edge est un autre label d'Acclaim, produisant lui aussi des jeux Megadrive.

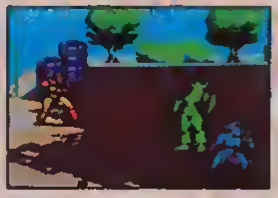
KRUSTY FUN HOUSE
BART VS THE SPACE MUTANT
WWF WRESTLEMANIA
Megadrive
Ces trois classiques d'Acclaim sont en cours de développement sur la Megadrive.



Krusty's Fun House.

DATA EAST

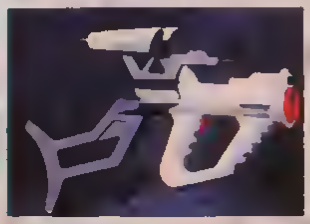
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
Megadrive
Tiré de la borne d'arcade du même nom et surtout des comics de Marvel, Cpt América se veut un bon beat'em up jouable à deua simultanément.

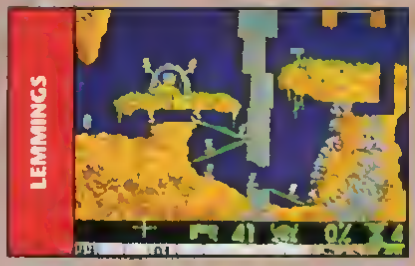


SIDE POCKET
Megadrive
Side Pocket est la simulation de billard la plus connue. Après un voyage sur diverses machines, c'est au tour de la Megadrive d'en hériter. Une bonne simulation de billard peut faire un méga jeu, espérons donc que cette première version 16 bits de Side Pocket soit réussie.

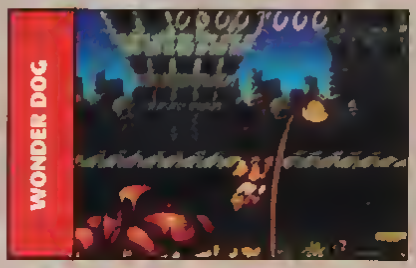
LE MENACER SELON SEGA

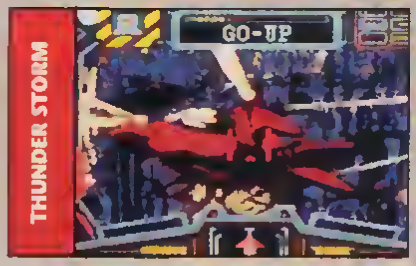
Pour contrer le Super Scope de Nintendo, Sega a présenté lors de ce salon le Menacer. Cet accessoire composé de trois éléments qui s'emboîtent les uns dans les autres, permet plusieurs utilisations. En ne gardant que la partie centrale, vous disposez d'un simple pistolet sans viseur, avec le bras stabilisateur, vous pouvez appuyez le Menacer contre votre épaule. Enfin, un viseur binoculaire peut se placer sur l'ensemble pour une plus grande précision de tir. Le Menacer sera vendu aux alentours de $60 avec une cartouche contenant 6 jeux. Aucune date de sortie officielle n'a été annoncée.



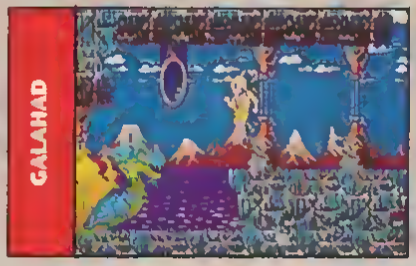

LEMMINGS

FATAL FURY


WONDER DOG

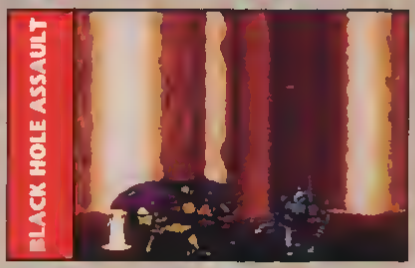


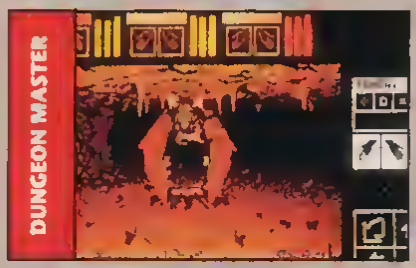
THUNDER STORM

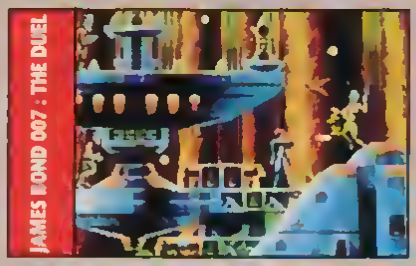

GALAHAD

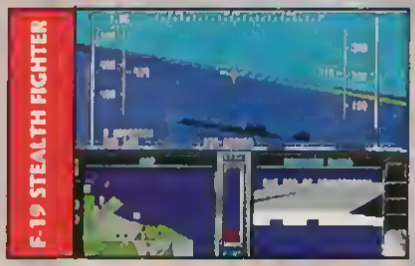
STIKE EAGLE 2

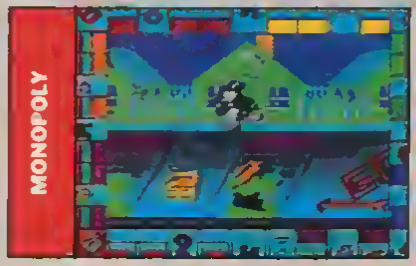
SUPERMAN


BLACK HOLE ASSAULT


DUNGEON MASTER


JAMES BOND 007 : THE DUEL


F-19 STEALTH FIGHTER


MONOPOLY

RENOVATION

GRANDSLAM TENNIS '93
Megadrive
On attendait avec impatience des simulations de tennis sur Megadrive, et bien en voici une, et ce n'est pas la seule à venir !

SLIME WORLD
Megadrive
Célèbre sur Lynx, Slime World s'installe sur Megadrive

MINDSCAPE

THE CHESSMASTER
Megadrive
Le plus célèbre des jeux d'échecs se refait une beauté sur la 16 bits de Sega.

SUNSOFT

Sunsoft s'est mis depuis peu a la Megadrive avec deux grands titres.

LEMMINGS
Megadrive
Les petits animaux aux mœurs suicidaires s'installent sur Megadrive. Vous devrez essayer d'en perdre le moins possible pour passer de level en level, mais la tâche sera dure, car les dangers sont nombreux et les casse-têtes portent bien leur nom.

SUPERMAN
Megadrive
Sunsoft profite de la version Super NES pour le porter sur l'autre 16 bits du marché. Cela fera un super héros de plus sur console Superman en avait bien besoin, cela faisait longtemps que l'on n'en entendait plus parler.

TAKARA

Cet éditeur japonais possède la licence de FATAL FURY et de KING OF THE MONSTERS, pour les adapter sur Sega 16 bits.

TECMAGIK

Ayant produit beaucoup de titres Master System, cet éditeur anglais n'avait pas eocore touché à la Megadrive. Il attaque donc en force avec ANDRE AGASSI TENNIS, l'une des premières simulations de ce sport sur Megadrive.

US GOLD

Toujours très fort sur Sega, US Gold va tenter le difficile pari de faire la suite de STRIDER (STRIDER II). Dans le même temps, LEADERBOARD va relancer la renommée de ce célèbre simulateur de golf.

SEGA CD (MEGA CD)

Voici la liste des jeux en cours de développement sur le Mega CD.

BIGNET
BLACK HOLE ASSAULT (beat'em up)
THE THIRD WORLD WAR (stratégie)

FLYING EDGE
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME (action)
WWF MEGAWRESTLEMANIA (sport)

JVC MUSICAL IND
WONDER DOG (plates-formes)
DUNGEON MASTER : SKULL KEEP (aventures/rôle)
WOLF CHILD (action)
MONKEY ISLAND (aventures)

RENOVATION
THUNDER STORM (arcade)

SIERRA
ADVENTURE OF WILLY BEAMISH (aventures)
MIXED UP MOTHER GOOSE (aventures)
SPACE QUEST IV (aventures)
STELLAR 7 (aventures)
POLICE QUEST 3 (aventures)
KINQ QUEST V (aventures)
LEISURE SUIT LARRY I (aventures)

TENGEN
PITFIGHTER II (action)
RBI BASEBALL 4 (sport)

VIRGIN GAMES
OUT OF THIS WORLD (aventures/action)
TERMINATOR (action)

DOMARK

JAMES BOHD 007 : THE DUEL
Megadrive
Cela fait très longtemps que Domark, qui est un éditeur anglais, possède la licence de James Bond en jeu vidéo. Il profite donc de sa licence Sega pour l'adapter sur Megadrive.

MIG 29
Megadrive
Adapté du monde des micro-ordinateurs, MIG 29 est l'un des prétendants au titre de premier vrai simulateur de vol sur console. Pour l'instant, on attend...

SUPER SPACE INVADER
PRINCE OF PERSIA
JAMES BOND 007
Game Gear

ELECTRONIC ARTS

YOUNG GALAHAD
Megadrive
Les chevaliers de la table ronde ont tous été un jour des enfants. Parmi eux, le jeune Galahad va revivre ses premiers faits de guerre à vos côtés... Par le Saint-Graal !

MICROPROSE

L'éditeur spécialisé dans les simulations de vol squatte les consoles 16 bits. Après la Super Nintendo, c'est donc la Megadrive qui va hériter de F-19, F-15 STRIKE EAGLE 2 et de PIRATES.

NAMCO

SPLATTERHOUSE
Megadrive
Issu de la console NEC, Splatterhouse est l'un des jeux les plus incroyables de la Megadrive. De giclées de sang en fœtus zombie, l'ambiance n'est pas à la rigolade. Un jeu qui approchera le sang pour sang !

PARKER BROTHERS

Le plus gros éditeur de jeux de plateau a fini par se mettre aux jeux vidéo. Du coup, des légendes comme le Monopoly ou le Cluedo se retrouvent sur Megadrive et sur d'autres consoles.

LE MEGA CD

Carte technique/ techniques :
Microprocesseur Motorola 68 000 cadencé à 12,5 Mhz.
Mémoire de compact de 6 Mo.
La mémoire tampon permet de charger une grande partie du programme en une seule fois, le jeu se déroule sans aucune interruption due aux accès disque.
Fuzzy programming. Cette technologie permet un temps de lecture du CD très rapide. Par exemple, il suffit 1 à 2 secondes au Sega CD pour trouver un compact disc.
Rotation et zoom. Un coprocesseur arithmétique qui se charge de gérer ces deux effets, qui peuvent porter sur le fond et les personnages simultanément.
Back up memory. C'est tout simplement le système de sauvegarde qui permet de conserver vos parties en cours.
Les qualités sonores du Mega CD sont supérieures à celles d'un lecteur de compact disc de salon.
2 canaux sonores. 16 bits/32. A noter, par ailleurs que entre les jeux Sony Image Soft, pour le développement de plusieurs titres du Mega CD.

Et pour finir, la liste des jeux Megadrive (cartouches) en cours de développement, non-cités plus haut.

LE CLAN NINTENDO

Ça y est, la machine « Super Nintendo » s'ébranle lentement ! Après le lancement réussi de Zelda 3, Nintendo of America lance la deuxième génération de produits pour sa 16 bits, et se prépare à l'arrivée de l'ouragan Street Fighter II (on parle d'un pack Super NES incluant une version simplifiée de Street Fighter II pour la fin de l'année aux USA)... La Game Boy, elle non plus, n'est pas en reste avec l'annonce de la sortie imminente de la suite de Mario ! C'est à l'occasion de ce salon que nous avons pu réellement sentir que le n° 1 des jeux vidéo se lançait à fond sur le marché des 16 bits. Presque tous les jeux en démonstration tournaient sur Super Nes et Game Boy. Les cartouches NES, qui dominaient autrefois, étaient nettement moins nombreuses

Super Nintendo
SUPER SCOPE 6
BATTLE CLASH
Surprise, le Super Scope (l'accessoire en forme de bazooka pour tirer sur l'écran par infrarouge) s'est vendu plus que prévu aux USA, et a même boosté les ventes de la Super NES ! Du coup Nintendo sort un nouveau jeu conçu spécialement pour lui (qui s'ajoute aux six autres offerts avec le Super Scope). Son nom : Battle Clash, un jeu de tir qui se passe dans l'espace.

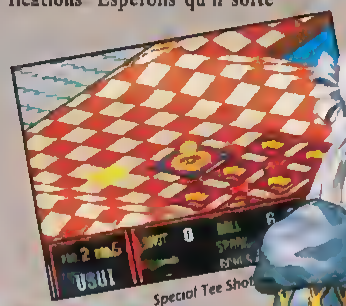
Super Nintendo
SUPER NES MOUSE
MARIO PAINT
Le grand événement de ce show n'était autre que la présentation de la souris pour la Super Nintendo Associée à Mario Paint (un programme qui permet de dessiner, de faire des petites animations, et même de créer quelques morceaux de musique), la souris laisse libre cours à votre imagination. Mais elle marque surtout une étape importante, car elle offrira à l'avenir une jouabilité phénoménale sur des jeux comme Sim City ou Populous II (qui est déjà prévu pour fonctionner avec) et qui sont nettement moins agréables avec un paddle normal On devrait même voir apparaître une multitude de jeux de rôles et d'aventure utilisant la souris, et qui n'auraient pu se faire sans elle. Cela risque de devenir un atout supplémentaire, dans l'avenir, pour cette console

Super Nintendo
SUPER MARIO KART
Une autre surprise ! En fait, c'est un jeu basé sur la même technologie que F-Zero (tout en mode 7), qui met en scène les personnages de Mario, au cours d'une course de Kart. Point important, il est possible de jouer à deux en écran splitté. Ce sera un excellent moyen d'attendre F-ZERO 2 (sur CD-Rom ou sur cartouche ?) sans trop s'impatienter ..

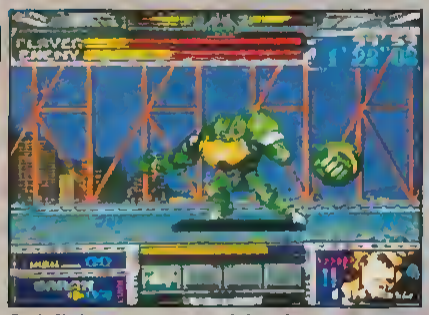
Super Nintendo
SUPER PLAY ACTION
FOOTBALL
Ce fameux simulateur de foot US n'est toujours pas sorti, car il a bénéficié de quelques modifications Espérons qu'il sorte rapidement, car les premières impressions sont plutôt bonnes.

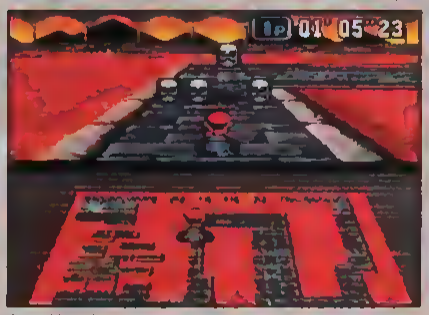
Super Nintendo
SPECIAL TEE SHOT
C'est un mini-golf complètement fantaisiste, haut en couleurs, qui reprend beaucoup à Marble Madness et à Zany Golf.

Game Boy
KIRBY'S DREAM LAND
C'est le nouveau petit héros de Nintendo, qui marche déjà très fort au Japon, puisqu'il est en tête des ventes là-bas (c'était une semaine avant l'arrivée de Street Fighter II sur la Super Famicom).

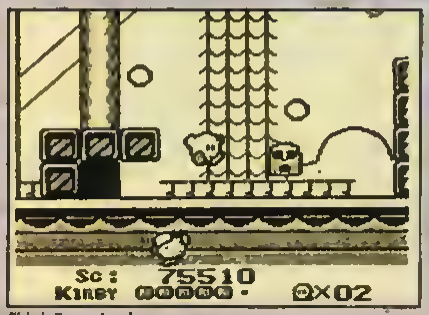


Special Tee Shot

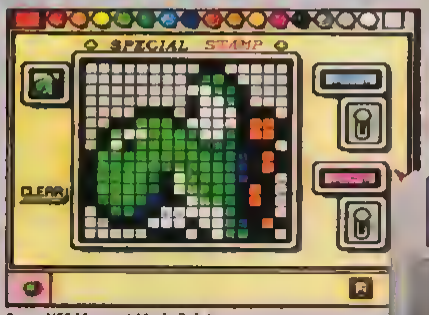

Battle Clash, un nouveau jeu pour le Super Scope



Super Mario Kart.



Kirby's Dream Land



Super NES Mouse et Mario Paint

Game Boy
SUPER MARIOLAND 2
Le voilà . on se doutait qu'il allait bien sortir un jour, c'est confirmé. A première vue, les graphismes enterrent le premier épisode de Marioland, mais il n'y a pas que cela qui compte. Espérons, donc, que tout le reste suivra. On parle d'une sortie mondiale pour novembre, gardez l'écoute...

Game Boy
LUNAR CHASE
C'est le premier jeu de la Game boy entièrement en 3D. Ça consiste à piloter un vaisseau à travers les défenses d'une planète peu hospitalière. D'après ce qu'on a vu, l'animation paraît vraiment fluide.

CAPCOM

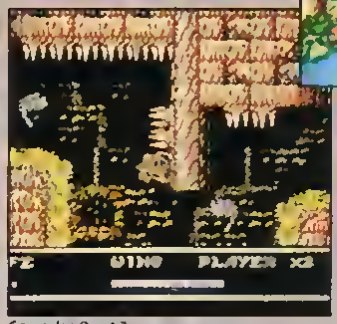
Pour une fois, c'est Capcom qui a volé la vedette à Nintendo. L'illustrissime éditeur japonais (auteur des Megaman, Final Fight, Ghouls and Ghost, Gargoyle's Quest, et autres merveilles de ce genre) vient de passer définitivement dans la légende, avec... Street Fighter II.

Super Nintendo
STREET FIGHTER II
Le jeu le plus attendu de la décennie a fait sa sortie au CES ! Et comme on s'y attendait, il a déclenché une véritable hystérie collective ! Impossible d'approcher les quelques Super Nintendo de démonstration du jeu, tant la foule massée autour était importante. Et comme cette version console tient toutes ses promesses (voir Made in Japan), il est fort à parier qu'elle batte des records de vente (détenus, pour l'instant, par Mario 1 et Mario 3 sur NES). Street Fighter II est sorti le 10 juin dernier au Japon et sortira pendant les grandes vacances aux USA. Seule la date pour l'Europe n'est pas encore fixée : mais des bruits laisseraient entendre qu'il pourrait arriver rapidement.

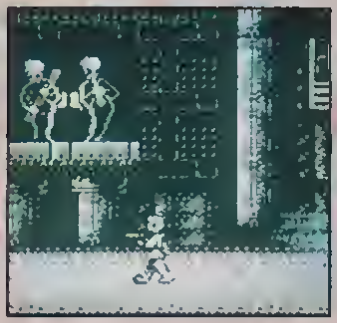
Super Nintendo
THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
Décidément, Capcom n'a pas fini de nous halluciner. On aurait pu croire qu'après le feu d'artifice de Street Fighter II, ils auraient marqué une petite pause. Eh bien non ! ils attaquent à nouveau, et sur les chapeaux de roue, avec le premier Mickey sur la Super Nintendo ! Les graphismes sont carrément démentiels : du jamais vu sur console (au début on croyait que c'était un jeu Neo-Geo), et une jouabilité digne de Capcom. Dans cette aventure, Mickey part à la recherche de Plutôt, qui a été kidnappé par l'empereur Pete. L'action se déroule sur 7 levels de folie, dans des décors magiques... On n'a pas fini d'entendre parler de Capcom...

Super Nintendo
CAPCOM'S MVP FOOTBALL
Cette simulation de foot US sur la Super Nintendo, inaugure une ligne de produits sportifs... Une première chez Capcom.

Super Nintendo
AUTRES DEVELOPEMENTS.
SUPER BUSTER BROTHERS
sers l'adaptation de PANG, une antique borne d'arcade, sur Super Nintendo. C'est un jeu de plateau de 140 levels qui promet d'être pas mal.



Gargoyle's Quest 2


Star Wars

THE GOOFY TROOP sera le titre Disney qui prendra la suite de Mickey sur Super Nintendo. Le développement ne commence que maintenant, et il est encore trop tôt pour en parler.

NES
MEGAMAN 5
Incroyable, Megaman ne passe toujours pas sur Super Nintendo, et attaque un 5e épisode sur la NES. On a du mal à comprendre la stratégie de Capcom à ce sujet. Il faudra bien un jour ou l'autre que Megaman franchisse le pas du 16 bits, d'autant plus que les épisodes sur 8 bits commencent à devenir répétitifs et lassants.

NES
GARGOYLE'S QUEST 2
Le succès de Gargoyle's Quest sur Game Boy fut si important que Capcom en a profité pour en faire une version NES . A quand sur Super Nintendo ?

NES
CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE
Capcom lance sa ligne de jeux sportifs avec cette reprise des jeux Olympiques.

Game Boy
Leurs prochains titres Game Boy sont les suivants :
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKE BACK
BIONIC COMMANDO

The Mystical Quest Starring Mickey Mouse

KONAMI

Konami se porte bien. Le dernier épisode des Ninja Turtle sur NES s'est bien vendu, Tiny Toons a fait un véritable carton sur Game Boy, et Contra III était n° 1 des ventes Super Nintendo au mois de mai aux USA... Avec de tels résultats, l'avenir s'annonce radieux pour cet éditeur japonais

Super Nintendo
AXELAY
C'est l'un des shoot em up les plus surprenants qui soient. Avec des parties en mode 7, des graphismes riches et des innovations incroyables Malheureusement, les avis des dirigeants de Konami à propos de ce jeu sont partagés . certains se battent pour qu'il soit au catalogue, et d'autres ne veulent pas qu'il sorte. Du coup, on ne sait toujours pas s'il va apparaître un jour. D'après ce qu'on a vu, on espère de tout cœur le rencontrer dans le commerce

Super Nintendo
NINJA TURTLE 4
Le premier Ninja Turtle sur 16 bits est très attendu. On y retrouvera le même type d'action que dans le 2 et le 3 de la NES. La version montrée- sur le salon était définitive. Il sort début juillet au Japon et fin novembre en France.

Super Nintendo
NFL FOOTBALL
Une simulation de football US, utilisant le mode 7.

Super Nintendo
BATMAN THE RETURNS
(l'adaptation du deuxième film de Batman) et BUCKY O'HARE (le héros-lapin du dessin animé) seront les deux prochains développements sur 16 bits de Konami.

NES
Les titres suivants seront développés sur NES :
CONTRA FORCE
CARTOON WORKSHOP
GRAND PRIX
BATMAN
TINY TOONS ADVENTURES II

Game Boy
ZEN
TRACK AND FIELD
TINY TODNS II

SUNSOFT

Super Nintendo
BATMAN : RETURN OF THE JOKER
Batman reste le héros principal de Sunsoft. L'heure est au 16 bits ? Pas de problème, le voilà sur Super Nintendo, avec des graphismes style dessin animé et toujours plus d'action. Sunsoft nous réserve encore un.. « batgame » !

Super Nintendo
DEATH VALLEY RALLY
Meep, meep, devinez qui se cache sous ce titre Ben oui, vrrrraoum ! c'est Road Runner, le plus rapide de l'ouest ! On l'attend avec impatience.

Super Nintendo / NES
SUPERMAN
Cela faisait longtemps que Superman n'avait pas montré le bout de ses pouvoirs. Eh bien le revoila, sur la 16 bits de Nintendo. Mais bon, pour l'instant, ça n'a pas l'air d'être extraordinaire : on verra la version définitive pour porter un jugement valable

NES / Game Boy
Pas de nouveautés pour ces deux machines. On en reste à Batman Return of the Joker qui est sorti sur les deux machines, et à Lemmings qui vient de sortir sur NES.

ACCLAIM

Super Nintendo
KRUSTY'S FUN HOUSE
Ce sera la première apparition des Simpsons sur la Super Nintendo. Pour une première, c'est une réussite... Ce jeu met en scène Krusty le clown, qui est le héros préféré de Bart. Le but consiste à écrabouiller toutes les souris de l'écran, en les emmenant à « l'abattoir ». C'est totalement immoral, et vraiment drôle !

Super Nintendo
BART'S NIGHTMARE
Bart s'est fait griller la priorité par son idôle Krusty, du coup il sortira plus tard. On y retrouve un peu le type de jeu des Simpsons sur NES, mais plus ascé sur l'action

Super Nintendo
SPIPERMAN AND THE X-MEN (LJN)
Produit par la filiale LJN d'Acclaim, les vengeurs débarquent en force sur la 16 bits de Nintendo. Une prestation très attendue par de nombreux fans ..

Super Nintendo
TERMINATOR 2 (LJN)
Le camarade Schwartzy ne pouvait pas rater la Super NES La rencontre se fera au cours de l'année prochaine, dans un jeu explosif ..

Super Nintendo
ALIEN 3 (LJN)
Un Alien, c'est du pain béni à adapter en jeu ! La version Super Nintendo reprendra celle de la Megadrive, avec juste quelques petites améliorations

NES
Les prochain titre seront: ***WWF STEEL CAGE CHALLENGE, CRASH DUMMIES, SPIDERMAN, ET ENFIN ALIEN 3.***

Game Boy
SPIDERMAN 2, CRASH DUMMIES ET ALIEN 3, WWF2.

OCEAN

Voici les prochaines sorties sur Super Nintendo du n° 1 européen :
ROBOCOP 3
RADIO FLYER
PUSH OVER
LETHAL WEAPON 3 (L'ARME FATALE 3)
COOL WORLD
ADAMS FAMILY ANIMATION

NES
LES INCORRUPTIBLES
DARKMAN
L'ARME FATALE 3
COOL WORLD
ADDAMS FAMILY ANIMATION

Game Boy
L'ARME FATALE 3
COOL WORLD
DARKMAN

SONY IMAGESOFT

Super Nintendo
Le premier jeu de Sony est sorti. Il s'agit de Hook, et il est super (avec des graphismes assez chiadés). Il sera suivi de Equinox (Solstice 2), Oracula et Chuck Rock

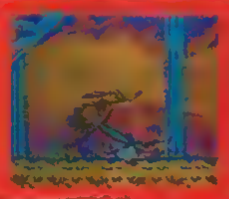
ELECTRONIC ARTS

Super Nintendo
ROAD RASH
L'un des jeux cultes de la rédaction de *Player One* , Road Rash, est en cours de finition sur Super Nintendo. L'émotion est forte, chez nous... Pour ceux qui auraient raté le test sur Megadrive, il s'agit d'une course de motos assez... violente,

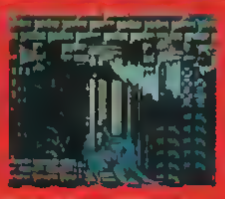
Super Nintendo
EA NHL HOCKEY
Le sublime hockey, qui avait tant fait sensation sur Megadrive, arrive lui aussi sur la Super Nintendo Bienvenue

Super Nintendo
DESERT STRIKE
Ce jeu surprenant, où il faut piloter un hélico pendant la guerre du Golfe, sera aussi adapté sur la Nintendo 16 bits.

Les jeux suivant seront
BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS
(Super Nintendo)


Death Valley Rally.

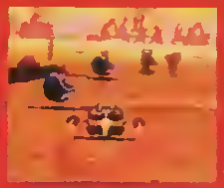
Ninja Turtles 4.


Batman Return of the Joker.

Superman.

Krusty's Fun House.

Bart's Nightmare.



Super Star Wars.

Might and Magic 2 et 3

Might and Magic.

Spiderman and The X-Men.

SEARCH FOR THE ULTRA FORCE
(Super Nintendo)
RAMPART
(Super Nintendo)
JORDAN VS BIRD : ONE ON ONE
(Game Boy)

IREM

Super Nintendo
GUNFORCE
Il s'agit de l'adaptation d'une de leurs bornes d'arcade, qui est assez impressionnante graphiquement, mais qui n'a pas été diffusée en France. La version Super Nintendo est fidèle, mais ne semble pas très performante au niveau de l'animation.

Suivront ***DINOSAURS*** **(Super Nintendo)**, ***THE IREM SKIN GAMES*** **(Super Nintendo)** et ***HAMMERIN' HARRY*** **(Game Boy)**

T*HQ

Super Nintendo
RACE DRIVIN
Hard Drivin, ça vous dit quelque chose ? Eh bien, Race Drivin c'est la suite, qui n'était pas restée très longtemps dans les salles d'arcade, mais qui s'était fait un petit peu remarquer : il n'y a que très peu de différences avec Hard Drivin.

Super Nintendo
THE SWAMP THING
La creature des marais, le fameux film mythique des séries B, est en cours d'adaptation sur Super Nintendo. On est pressé de voir le résultat.

Pour le reste, les sorties prévues sont:
ROBOSAURUS **(Super Nintendo)**, ***Waldo II*** **(NES)**, ***SWAMP THING*** **(NES/Game Boy)**, ***THE FLASH*** **(NES/Game Boy)**, ***HOME ALONE II*** **(NES/Game Boy)**, ***ROCKY AND BULLWINKLE*** **(NES/Game Boy)**

JVC MUSICAL IND.

Super Nintendo
SUPER STAR WARS
C'est l'un des titres les plus attendus de la Super NES, et les premières démos étaient présentées à l'occasion de ce CES. Elles ont vraiment impressionné ceux qui les ont vues. Avec des graphismes canons, et une séquence sur l'Etoile noire à couper le souffle, cela semble très prometteur.

NES
THE EMPIRE STRIKE BACK
La suite de STAR WARS sur la Nintendo 8 bits est sortie aux USA. Elle reprend le même type de jeu que le premier épisode, avec des séquences shoot'em up à scrolling horizontal pour les scènes d'attaque des quadripodes !

TITUS

Super NES / NES / Game Boy
THE BLUES BROTHERS
Les deux chanteurs fous deviennent les héros d'un jeu de plates-formes séduisant. La version Super NES est particulièrement réussie, avec de sublimes graphismes et une très bonne jouabilité.

Super NES / NES
BRAINIES
C'est un méga petit jeu de réflexion, une histoire de personnages qu'il faut déplacer dans des labyrinthes. C'est vraiment bien, et on espère qu'il sortira rapidement.

NAMCO

Super Nintendo
WINGS 2
Ça y est : Wings 2 est sur le point de sortir aux USA. Cette super simulation de combats aériens avec de vieux coucous de la Première Guerre mondiale offre un effet inédit, pour ce type de jeu, grâce au mode 7 de la Super Nintendo.

Game Boy
DIG DUG
Après Pac Man, Namco continue sa tournée des antiquités, en adaptant Dig Dug sur la portable de Nintendo.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT

SUPER BATTLE TANK: WAR IN THE GULF
L'une des rares simulations de chars d'assaut sur console, et la première sur la 16 bits de Nintendo. Les graphismes sont incroyables, avec des images digitalisées de vrais chars.

NES
SPACE SHUTTLE
Une simulation de navette spatial sur la pauvre Nintendo 8 bits. Qui l'eût cru ?

SAMMY CORP.

Super Nintendo
MIGHT AND MAGIC II et III
Les deux derniers épisodes de ce célèbre jeu d'aventure sont en cours d'adaptation sur la Super NES. La grande nouveauté, c'est qu'ils sont prévus pour fonctionner avé la souris, congue ! La jouabilité risque donc d'être excellente.

NES
MIGHT AND MAGIC
Le premier épisode de la série, quant à lui, sera réservé à la NES. De longues nuits blanches en perspective...

MICROPROSE

Cet éditeur américain est spécialisé dans les simulateurs de vol. Après un essai peu réussi sur la NES, il s'attaque à la Super NES avec F-15 Strike Eagle. Il ne reste plus qu'à espérer que ce soit, enfin, le premier simulateur de vol correct sur console.

NEC PLUS ULTRA

NEC c'est vraiment un cas. Depuis le lancement de sa première console, la Core Grafx, ce géant japonais de l'électronique a toujours eu une longueur d'avance en matière d'innovation technique sur ses concurrents. La Core Grafx est la meilleure 8 bits du marché, le premier CD-Rom pour consoles de jeux a été créé par NEC, la GT (portable) est la meilleure de sa catégorie et je ne parle même pas de la LT et autres consoles gadgets disponibles uniquement au Japon. Seulement voilà, les consoles NEC ne se vendent bien que dans leur pays d'origine (ils sont deuxième derrière Nintendo et devant Sega). Aux Etats-Unis et en Europe, NEC est loin derrière. Pour réduire cet écart aux USA, NEC et Hudson se sont associés pour créer Turbo Technologies, une société chargée de promouvoir les ventes de la Turbo Grafx (la Core américaine) et de lancer la Duo (Turbo Duo aux USA). Pour l'Europe et la France en particulier, les rumeurs d'une reprise en main de la distribution et de la promotion des consoles NEC se fait de plus en plus insistante. Mais aucune annonce officielle n' a encore été faite. En attendant, allez donc jeter un coup d'oeil dans « Made in Japan » où nous vous donnons des informations sur la NEC 32 bits ;ce n'est encore qu'un projet, mais il s'annonce très intéressant. Enfin, il faut rappeler que les jeux et les consoles NEC aux USA ne sont pas compatibles avec les japonaises et les françaises (puisque nous avons les mêmes qu'au Japon). Les jeux qui étaient présentés à Chicago sont donc, pour la plupart, déjà sortis chez nous. On a sélectionné pour vous quelques bons titres.

CAMP CALIFORNIA
CD-ROM

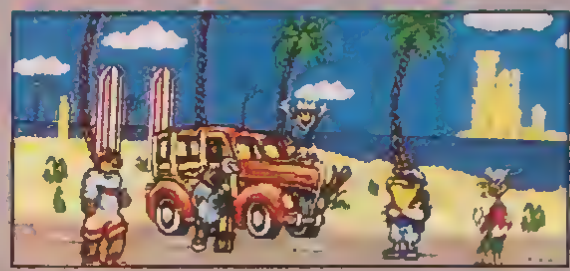
Un petit jeu d'action construit sur un scénario amusant. Un groupe d'animaux-écolos-marrants a pour mission de nettoyer la Californie de tous les détritus qui la polluent. Chaque stage se passe dans une endroit différent : la ville, la plage, etc. C'est mignon et drôle.

TV SPORTS HOCKEY
TURBO GRAFX

Quatre jeux de sport construits un peu sur le même principe et portant le label « TV Sports ». Avec le hockey, nous avons TV Sports Basket-ball, TV Sports Football et TV Sports Base-ball. Ce sont des jeux multijoueurs, jusqu'à 5 pour le hockey et le basket, avec des graphismes assez réalistes mais un peu faibles du point de vue de la simulation.

BONK'S THUNDER SHOOTING
TURBO GRAFX

Le personnage fétiche de NEC revient pour une nouvelle aventure. Rien à redire, cette version est du niveau des précédentes, un peu trop d'ailleurs, on aurait aimé voir quelques innovations amusantes relever l'intérêt.

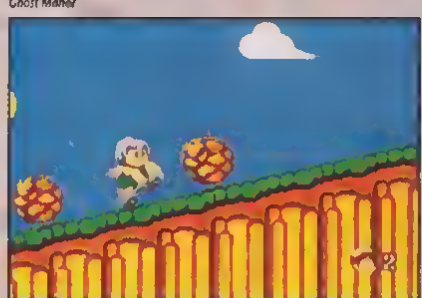


Camp California

TV Sports Hockey

JJ and Jeff

Ghost Manor



New Adventure Island

Loom

JJ AND JEFF
TURBO GRAFX

Deux détectives privés plutôt comiques doivent retrouver une jeune fille qui a été kidnappée. C'est le prétexte d'un jeu de plates-formes et d'action où vous devrez récupérer de nombreux objets et découvrir des tas de passages secrets.

GHOST MANOR
TURBO GRAFX

Encore un jeu de plates-formes, mais cette fois, dans une ambiance de film d'horreur. Le héros se déplace dans des labyrinthes bourrés d'ennemis et de pièges et affronte un monstre bien baveux à la fin de chaque stage. Classique et bien fait.

NEW ADVENTURE ISLAND
TURBO GRAFX

Tiens, voilà un autre revenant. Sa fiancée s'est encore fait enlever, à croire qu'elle aime ça. Nous aussi d'ailleurs, puisque ça nous donne l'occasion de combattre à nouveau les super vilains des îles du Sud, et c'est toujours aussi bien

LOOM
CD-ROM

Ce jeu de rôle bien connu sur micro-ordinateur arrive sur le CD-Rom NEC. Le scénario reprend toutes les données habituelles de ce type de jeu avec, en plus, une gestion des pouvoirs magiques très originale puisqu'il faut combiner différentes notes de musique pour les déclencher

POUR QUELQUES ACCESSOIRES DE PLUS

TURBO TOUCH 360 DE TRIAX

C'est certainement le paddle qui a fait le plus parler de lui. L'originalité du Turbo Touch tient à sa croix de direction qui a été remplacée par une surface plane sous laquelle se trouve de petits capteurs. Il suffit de passer le pouce, sans appuyer, sur cette surface pour déplacer le personnage à l'écran. Indispensable pour tous les joueurs dont le pouce, à force de jouer, ressemble à un vieux tas de chewing-gum. Le Turbo Touch 360 existe pour Megadrive, NES et Super NES, il devrait être disponible en France dès la rentrée.

LE SG PADDLE DE QUICK JOY

Entièrement transparent et très beau, ce paddle intègre toutes les principales options pour faciliter votre progression dans un jeu : autofire indépendant sur chaque bouton de tir avec possibilité de tir automatique et une fonction Ralenti. Bien réalisé et solide, il était présenté dans ces versions pour Super NES et Megadrive

LE SG PEDAL DE QUICK JOY

Conçu pour ceux qui sont plus adroits avec leurs pieds qu'avec leurs mains, ce paddle vous permet de jouer tout en gardant les mains libres. Vous dirigez votre personnage avec les deux pieds et avec le troisième, vous tirez !... En fait, il s'agit d'un paddle supplémentaire qui vous permet d'effectuer certaines actions avec les pieds. Très drôle mais assez déroutant au premier abord. Existe uniquement pour Megadrive.

LE HANDY KIT DE STD

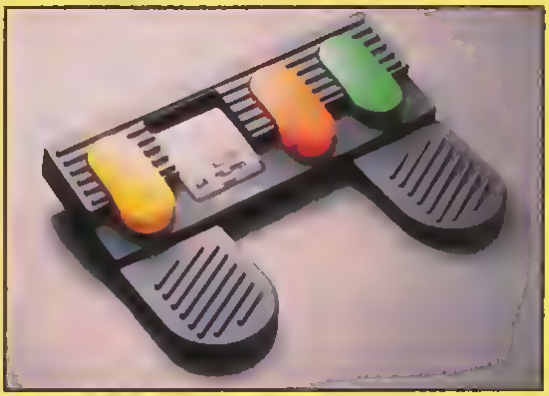
C'est l'accessoire ultime pour transformer votre Game Boy en vaisseau spatial ! Regardez la photo et vous comprendrez. La documentation précise même que l'on peut le porter autour du cou. Très classe !

LE POWER CLUTCH SG

C'est le paddle officiel Sega pour la Megadrive aux USA, l'équivalent de l'Arcade Power Stick européen. Plus compact, il compte en plus un autofire réglable sur chaque bouton de tir et une fonction Ralenti. Indestructible et super agréable à manier, une réussite totale.

Le Turbo Touch 360 en version Super NES.

Le SG paddle dans toute sa splendeur.


Le SG Pedal : un paddle à vos pieds.

Grâce au Handy Kit, transformez votre Game Boy en vaisseau spatial.

Le Power Clutch SG, le paddle ultime pour Megadrive.

MADE IN

« Made in Japan » rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention ! certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

Stop the press ! « Made in Japan » commence en fanfare avec **Wings 2**, la première simulation de vol décente sur console. En pleine Première Guerre mondiale, vous vous retrouvez chargé de missions de chasse et de bombardement. Les zooms et les rotations de la Super Famicom permettent à Wings d'atteindre une animation jamais vue sur console et, même si on reste encore loin de la complexité des meilleurs du genre sur micro-ordinateur, les sensations fortes et la qualité des graphismes devraient en clouer plus d'un à son cockpit. Vivement août que Wings 2 vienne nous en coller plein les rétines ! Changeons de cadre et intéressons-nous à Mickey. Mickey ? Non, vous ne rêvez pas : le héros de Disney qui a contribué à faire vendre des Megadrive à la pelle s'aventurera sur Super Famicom dans un futur non encore déterminé. Comble de chance, c'est réalisé par Capcom et les graphismes sont tout bonnement fabuleux. Et puisqu'on est chez Capcom, vous serez sans doute content d'apprendre que le vénérable éditeur, visiblement très actif sur Super Famicom, achève la conversion d'un de mes petits chouchous : Pang. Rebaptisé **Super Pang** sur la 16 bits Nintendo, il s'agit d'un jeu mignon et ultra accrocheur qui vous propose de faire exploser des ballons à coup de flèches ou de pistolet. Personnellement, j'ai toujours été amoureux de ce jeu et je compte bien me ruer dessus lors de sa sortie en août. Développé par Sony, **Hook** met en scène le Peter Pan de Spielberg pour un jeu de plates-formes superbement dessiné. Prévu pour août. Finie la pénurie, la production de shoot them up sur Super Famicom a désormais atteint son rythme de croisière. **Sylvalion**, arrivé du pour juillet, n'a pas l'air extraordinaire graphiquement, mais il a au moins le mérite d'une certaine originalité puisque le vaisseau est un dragon ressemblant à un serpent dont le corps se déplace indépendamment de la tête. Un principe déjà expérimenté dans Saint Dragon qui se révèle très agréable à jouer. Plus classique, **Acrobat Mission** prévu pour septembre est un « tac-tac-boum-boum » à scrolling vertical dont les graphismes assurent bien. Vous vous étiez bien éclaté avec **Super Off Road** sur NES ? Eh bien le voici sur

1/2 – Wings 2 (Super Famicom).
3/4 – Hook (Super Famicom)
5 – Super Off Road (Super Famicom).
6 – Acrobat Mission (Super Famicom)

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

7 – Super Pang (Super Famicom).
8/9 – Thunder Force IV (Super Famicom).
10 – Ayrton Senna Super Monaco GP II (Megadrive).
11 – Twinkle Tale (Megadrive).

Super Famicom. Les graphismes nettement améliorés et la jouabilité toujours aussi infernale devraient ravir les fans, surtout que huit circuits figurent au programme.

MEGADRIVE

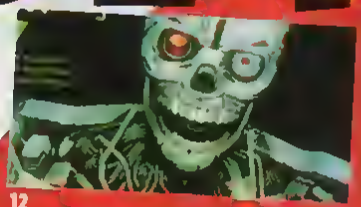
On n'y croyait plus mais c'est bien ce mois-ci que sort **Super Monaco GP II** ! Empêtrée dans de sombres querelles juridiques avec Ayrton Senna, cette cartouche avait été constamment reportée depuis quelques mois. Globalement, le jeu devrait être très similaire au premier du nom, mais il présente des photos digitalisées du champion (et ses conseils) ainsi que quelques nouveaux circuits. Si on ne peut pas vraiment parler de révolution, la nouvelle devrait au moins réjouir les amateurs de ce qui reste encore la meilleure course auto de la Megadrive. Nettement plus marquant, **Twinkle Tale** a tout du gros hit : sur un scrolling horizontal, vous dirigez une petite magicienne décidée à anéantir des hordes de monstres hideux. Le thème est sympa et les graphismes cartonnent bien. La suite le 27 juillet, jour où cette charmante petite chose touchera les échoppes. Enfin, rien que pour le plaisir, on va vous repasser quelques petites photos de **Thunder Force IV**, en espérant que vous pourrez patienter jusqu'à sa disponibilité, théoriquement dans le courant du mois de juillet. Et pour conclure par une mauvaise nouvelle, je ne vous dirai pas que Solfeace est prévu sur cartouche pour juillet ! Vu la piètre qualité du premier shoot them up sur Mega CD, il n'est pas évident qu'une adaptation cartouche s'imposait.

PC ENGINE

Enfin, **PC Kid** revient ! La mascotte de Nec s'offre un nouveau jeu encore plus délirant que les précédents. Visiblement, les dernières aventures du bébé le plus allumé de la préhistoire tiendraient plus du shoot them up que du jeu de plates-formes puisque le héros peut se mettre à voler. En tout cas, l'ambiance est de plus en plus dingue : « relooké » plus agressif avec des lunettes noires, notre Kid se métamorphose en abeille, ange, chien de garde, vaisseau lance-flammes et en de tas d'autres apparences toutes plus folles les unes que les autres. Vivement que ça sorte, je ne tiens plus ! Autre

MADE IN

petite mixture de chez Hudson, **Soldier Blade**, dont on vous parle depuis quelques numéros, touchera les boutiques en juillet. Le nouveau volet de la série **Gunhed** ne révolutionne pas le genre mais devrait conserver la superbe réalisation qui a fait le succès des épisodes précédents. On peut compter sur Hudson pour nous assommer avec un festival de sprites animés à vitesse supersonique. Attendez, c'est pas tout. **Bomber Man**, le jeu qui rend fou, va voir apparaître un second volume : **Bomber Man 93**. Comme les trois merveilles précédentes, ça tiendra sur cartouche et, tenez-vous bien, on retrouvera les mêmes effets de zoom que dans **Star Parodia**. Infatigable, Hudson nous prépare également, toujours sur carte, une petite série de Jeux olympiques. Si Hudson nous prépare sufisamment de cartouches pour nous faire délirer pendant longtemps, le CD-Rom continue son petit bonhomme de chemin conquérant. Seul hic pour nous : les sorties et les annonces de ce mois sont avant tout des jeux d'aventures ou de rôle, complètement injouables pour un occidental. Allez, on vous en parle quand même pour vous faire baver, tant ils ont l'air géniaux. Ainsi, **Snatcher**, un super jeu d'aventures mettant en scène une histoire de robots au look Terminator. Ambiance glauque et graphismes d'enfer au programme de cette superproduction qui ne sera probablement pas achevée avant 1993. Egalement dans le genre « c'est injouable mais qu'est-ce que c'est bon ! », l'adaptation de **Sim Earth**, le successeur de **Sim City**, est en cours. Hier une ville, aujourd'hui le monde et demain l'univers ? Loom est un excellent jeu d'aventures dans lequel tout repose sur votre aptitude à jouer des notes de musique sur un pipeau afin de lancer des sorts : sur CD, le résultat devrait décoiffer mais les textes en nippon rendent le jeu complètement hermétique. Egalement en nippon mais certainement plus jouable, **Dungeon Master**, le phénix des jeux de rôle, devrait être praticable en raison de son action essentiellement graphique. Paniquez pas, on trouve quand même de la bonne action bien de chez nous, avec en particulier Zero Wings, un sboot them up à scrolling horizontal tout droit sorti de la Megadrive. Au registre : des innovations, des graphismes améliorés et des dessins animés. Pas de date de sortie même si le soft est quasiment achevé. **Slime World** figure également parmi les échappés d'autres consoles : l'ajout de DA ne devrait pas changer grand-chose à l'intérêt de ce jeu, assez quelconque finalement. Autre jeu « pas intello », **Genocide** est un beat them up mettant en scène des robots dans des graphismes aux couleurs sublimes. Restons dans le « coup de poing dans la tronche » mais version plus sportive : **Kick Boxing**, l'excellente simulation de Loriciel, sortira fin juillet. La sortie la plus sympa de l'été devrait toutefois être **Pop' N Magic**, un jeu de plates-formes aux graphismes adorables qui n'est pas sans rappeler le célèbre **Rod Land** de Jaleco. Un p'tit foot pour la route ? Tecmo

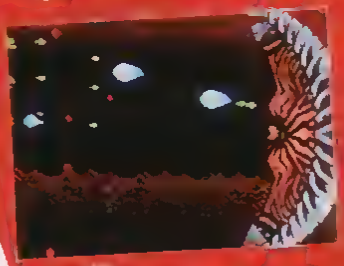


12

13

15

16



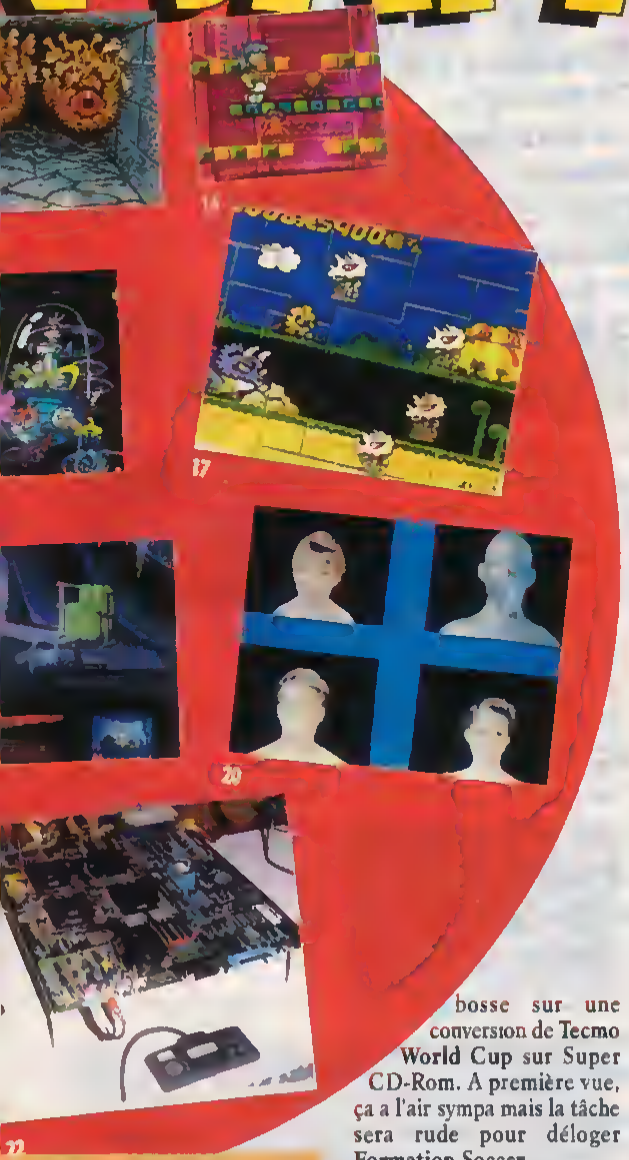
18

19

21

12 – Snatcher (Super CD-Rom2)
13 – Dungeon Master (Super Cd-Rom2)
14/15 – Pop' N Magic (Super CD-Rom2)
16/17 – PC Kid III (PC Engine)

N JAPAN



18 – Zero Wing (Super CD-Rom2).
19 – Loom (Super CD-Rom2).
20/21 – Images obtenues sur le HuC62
22 – Le prototype de HuC62.

bosse sur une conversion de Tecmo World Cup sur Super CD-Rom. A première vue, ça a l'air sympa mais la tâche sera rude pour déloger Formation Soccer.

HUDSON PASSE AU 32 BITS

La nouvelle a fait l'effet d'une bombe au Japon : la console 32 bits, c'est pour demain ! Contre toute attente, la nouvelle ne vient pas de chez Sega mais de chez Hudson, une société nippone bien connue des Necfans puisque c'est elle qui a conçu la PC Engine et qui vient de reprendre la commercialisation de la Duo aux States. Hudson, donc, vient de présenter un nouveau prototype de console architectoré non plus autour d'un processeur 16 bits, comme ses concurrentes, mais autour d'une puce 32 bits. Le HuC62, puisque tel est le nom de la bête, a tout pour faire rêver. D'abord, la puissance de traitement et la rapidité d'un processeur 32 bits n'ont que peu de rapport avec celles d'un 16 bits. On peut même parler d'étape aussi importante que le passage du 8 bits au 16 bits. Mais ce n'est pas là le seul point. La machine incorpore des capacités graphiques jamais vues sur une console, capables de faire rougir la majeure partie des ordinateurs professionnels. Jugez donc : elle pourra afficher des images de qualité photographique semblable à celle que propose une télé et, plus fort encore, les animera en temps réel. Pour bien comprendre le progrès effectué, il faut savoir que le traitement d'images digitalisées (c'est-à-dire tirées de photos ou de films) pose de gros problèmes sur les consoles, si puissantes soient-elles. Il est possible, pour le moment, d'afficher de tels écrans mais très difficile, pour ne pas dire impossible, de les animer de manière fluide. Sur le HuC62, aucun problème : non seulement la finesse et la richesse en couleurs des images n'auront aucun rapport avec ce qu'on connaît maintenant, mais leur vitesse d'affichage sera incomparable. Concrètement, on peut rêver à des jeux présentant des écrans dignes de votre feuilleton télé préféré. De véritables films interactifs, en quelque sorte. La claque totale ! Histoire d'enfoncer le clou, la machine incorporera un CD-Rom, seul support assez gigantesque pour afficher des jeux utilisant toutes les possibilités de cette console. Inutile de le dire, Hudson tient dans ses mains un killer absolu, une bécane loin devant son époque. Reste à voir les jeux (pour l'instant, aucun) et surtout les questions de disponibilité. Pour le moment, rien n'est annoncé. On murmure bien que Nec commercialiserait la chose (courant 1993 au Japon, disent les plus hardis) mais rien n'est confirmé. Inutile d'évoquer, dans de telles conditions, la question prix, même si Hudson parle d'un tarif raisonnable. Toujours est-il que, s'il sortait, le HuC62 pourrait réellement se muer en une machine de rêve qui révolutionnerait le marché du jeu vidéo. Croisons les doigts, mes frères !

Iggy

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la rubrique interne de Made in Japan, vous propose les mini tests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

◆MEGADRIVE◆

NAKAJIMA'S F1 HERO

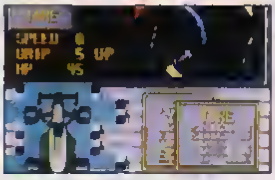
En tant que fan de Formule 1, je dois avouer que la Megadrive porte une place toute particulière dans mon cœur, grâce à son incroyable et fabuleux Super Monaco GP (bientôt suivi de SM GP2 avec Ayrton Senna). Mais qu'il s'agit du plus connu et du plus vieux des trois seuls pilotes japonais présents en Formule 1. Mais si les Japs brillent par leurs moteurs (Honda) et leurs ingénieurs, ce n'est pas le cas de leurs pilotes ! Et principalement dudit

Les conditions de course sont annoncées.

Super Monaco GP a mis la barre si haute, que l'on se demande si quelqu'un d'autre pourra faire mieux sur cette machine. Dans ce contexte, la sortie de F1 Hero MD au Japon ne pouvait me laisser froid. C'est donc avec une certaine excitation que je me suis jeté dessus. Découverte...

TGV OU F1 ?

F1 Hero MD est parrainé par Nakajima. Pour ceux qui ne seraient pas branchés, sachez Nakajima, qui n'a jamais réussi, même s'il n'a jamais eu de voiture réellement compétitive, à se placer correctement. Et le plus drôle, c'est que le jeu qu'il parraine est loin de pouvoir rivaliser avec Super Monaco GP. En fait, le seul truc qui est bien, c'est que l'on peut jouer à deux, avec un écran splitté en deux. Pour le reste, c'est assez décevant. Quand on joue tout seul, la surface de jeu est toute petite. La piste est relativement bien animée, avec un bon effet de vitesse, mais ce sont les bas-côtés qui font n'importe quoi. On a l'impression que les panneaux indicateurs clignotent. Quant au comportement de la voiture, laisse tomber, on est à fond dans des virages qui ne devraient même pas se prendre en troisième, les coups de volant sont interprétés n'importe comment et, parfois, le jeu est complètement perdu et vous affiche à n'importe où sur la piste ! Sinon,



Le menu de paramétrage de la voiture

En mode « 1 joueur », la surface de jeu n'est pas grande

tout le reste est classique : on a le choix entre une boîte de vitesse automatique, 4 ou 7 vitesses, et on peut modifier divers paramètres de la voiture, comme les freins ou la suspension. Bref, vous l'aurez compris, Super Monaco GP peut dormir sur ses deux oreilles, ce n'est pas F1 Hero MD qui lui fera de l'ombre !

Crevette,
qui soutient Senna cette année !

Le mode « 2 joueurs ».

BATTLE MANIA

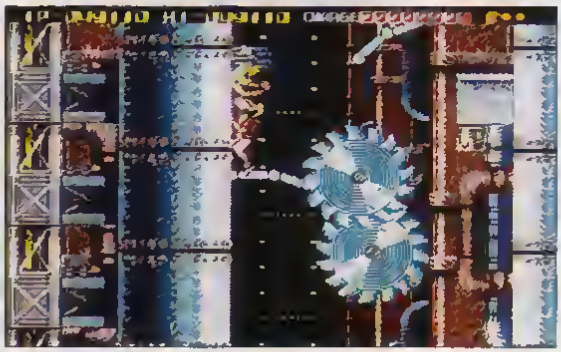
Tiens, voilà qui fait plaisir à voir, un bon petit shoot'em up sur la Megadrive ! Et qui se paye le luxe d'être complètement original, en plus ! Battle Mania met en scène deux girls, assez mignonnes, il faut bien l'avouer, qui partent se bastonner avec plein de robots qui, eux, ne sont pas mignons du tout ! En clair, nos deux égéries vont avoir chaud aux fesses !

BONNE IMPRESSION

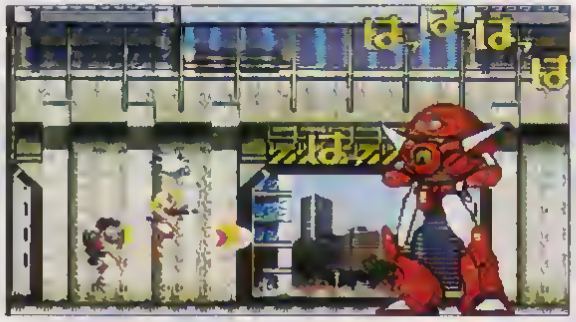
Dès que l'on allume la console, cela commence bien ! L'éternel logo Sega se fait bousculer par nos deux héroïnes (qui conduisent une Austin Mini pour l'occasion). Et v'là-t-y pas qu'il tournoie au centre de l'écran, avant de tomber. C'est tout à fait le type de petit détail qui m'éclate total. Et même si la page de présentation qui suit n'est pas à la hauteur, ce n'est pas grave, car il suffit de commencer une partie pour oublier cette mauvaise impression. Une fois dans le feu de l'action, vous contrôlez les deux girls en même temps. L'une est toujours plus bas que l'autre (regardez les photos...). La blonde est le personnage principal qu'il faut absolument préserver des coups. L'autre, la brune, compte pour des prunes, mais vous donne un sérieux coup de main, car elle est équipée d'une arme, et peut se retourner sur votre ordre ! Ainsi, elle couvre vos arrières ou double votre puissance de tir vers l'avant. Les classiques bonus que l'on ramasse au fur et à mesure sont aussi présents, mais n'ont pas beaucoup d'influence sur vos armes, puisque celles-ci sont déjà très puissantes dès le départ (on peut d'ailleurs les choisir parmi plusieurs types). Et, pour le cas où vous seriez vraiment dans une situation difficile, une méga bombe, à usage limité, permet de faire un maxi ménage sur l'écran. A part cela, les boss de fin de niveau sont vraiment impressionnants, la jouabilité n'a aucun reproche à se faire, et les décors sont plutôt sympa. Donc, un très bon petit jeu qu'il faudra guetter lors de son arrivée sur notre territoire.

Crevette,
et les meufs dans le RER !

Les deux girls en action contre deux hideux.


Une partie du jeu qui vous la coupe !

Un autre boss tout aussi hallucinant


Le boss de fin du premier level est carrément incroyable.

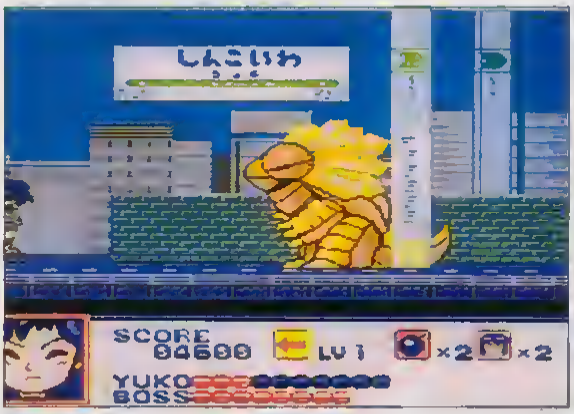
◆MEGADRIVE◆

SD VALIS

La folie de la miniaturisation reprend les Japonais

Les Japonais sont des gens étranges, c'est pas nouveau, et il faudra longtemps avant que nos pauvres esprits européens, tout rouillés, les comprenoent ! Ainsi, les SD font partie de ces innombrables modes qui font rage

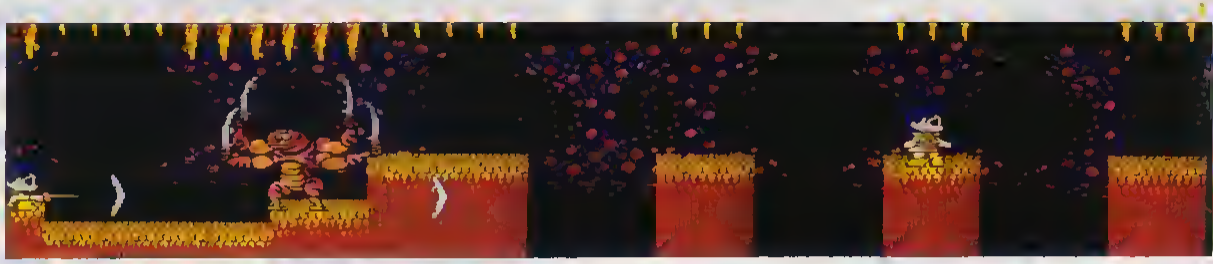
La Valis Jr se fait attaquer.



Un boss intermédiaire

On dirait un dessin animé

à Tokyo, et qui ne comptent aucun équivalent en Occident. Les SD s'appliquent à des personnages de BD (on dit « manga », chez les Nippons), de dessin animé, ou, c'est le cas qui se présente ici, de jeux vidéo. Et cela consiste à refaire les mêmes, mais en miniature ! Les cas les plus célèbres sont les Gundam, ces méchas (robots-exosquelettes descendant de Goldorak, tendance Patlabor) de plusieurs dizaines de mètres de haut en version originale, et qui comptent une multitude d'histoires, de maquettes ou de dessins en version SD, où il ne font plus que quelques centimètres de haut. En fait, il s'agit surtout d'un moyen supplémentaire de rentabiliser un personnage : plutôt que de faire quatre épisodes, on en fait deux normaux et deux versions SD, et le consommateur n'a rien vu... Bref, tout cela pour vous présenter SD Valis, qui n'est autre que la version SD du



Les levels se composent d'une suite de boss et de plates formes

Un boss de fin de niveau

fameux jeu de Telenet, et qui vient de sortir au Japon.

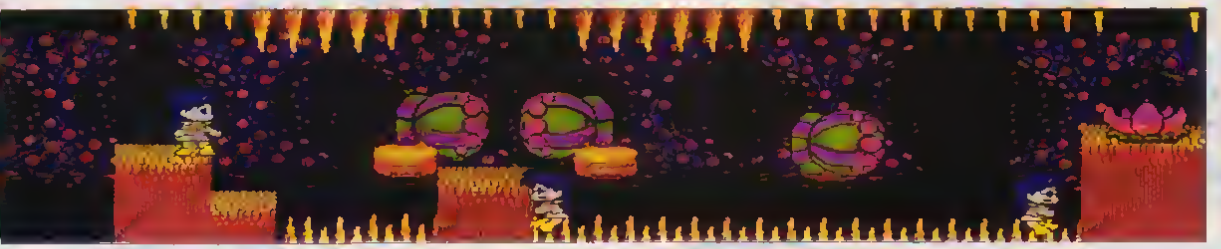
VALIS EN CARTON ?

Si vous vous souvenez bien des précédents tests que nous avions faits sur Valis, vous savez déjà que le héros est une héroïne. Oui, une charmante petite fille, toute mignonne, avec son uniforme d'écolière (ben oui, les Japonais ne sont pas en avance pour tout, les écoliers n'ont pas encore le droit de s'habiller comme ils veulent, là-bas !). Et cette charmante demoiselle n'est autre que Valis partant affronter, dans les rues de sa ville natale, une véritable armée de monstres hideux et débonnaires, qui ne sont pas SD, eux ! La structure de ce jeu est assez particulière, d'ailleurs, pour un jeu de plates-formes. Valis avance au gré de scrollings horizontaux, et elle peut à tout moment rebrousser chemin. Au passage, et à l'aide de ses épées magiques, elle trucide quelques bestioles bizarres, volantes ou rampantes. Mais elle s'oppose, aussi, et de façon totalement inopportune, à des pseudo-boss de fin de niveau *(with ugly faces*)*. Certains vous donnent même de nouvelles armes ou armures quand ils sont vaincus. Cela donne au jeu une ambiance assez bizarre, ce qui n'est pas mal en fin de compte ! De même, je suis assez admiratif des graphismes, qui sont classiques chez les créateurs japonais, et qui reproduisent à merveille l'ambiance de leurs dessins animés. À voir quand cela débarquera chez nous.

*Traduction : avec des visages hydeux !

Crevette, fait ses valis...

La sélection des options



STREET FIGHTER II

The World Warrior

L'EVENEMENT... SUPER FAMICOM

Atteodu par des milliers de fans à travers le monde, Street Fighter II vient tout juste de faire son apparition dans les rues de Tokyo... *Player One* ne pouvait rater l'occasion de vous le présenter, en attendant la version française.

Street Fighter II est devenu en moins de deux ans un oom magique, qui déclenche les passions rien qu'à son évocation. Tout a commencé fin 90 dans les salles d'arcade . les amateurs de jeu de café remarquent une borne qui n'est pas aussi anodine que son arrivée discrète aurait pu le suggérer. A première vue, il ne s'agissait que de la suite de Street Fighter, un banal jeu de baston qui n'avait pas eu beaucoup de succès. Mais dès que l'on s'approchait, on remarquait que les décors étaient assez fouillés, que les persoonages étaient de bonne taille, et surtout, que le sol était incroyablement animé (ligne par ligne) Mais ce qui a vraiment porté cette version au panthéon des joueurs, c'est le nombre incroyable de coups et de pouvoirs dont disposent les personnages, donnant aux bastons une rare intensité...

Capcom lance un joystick special pour jouer a Street Fighter!

On choisit son combattant

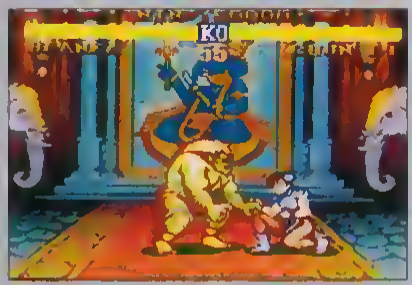
Le menu d'option (tout en jap pour l'instant!)

Les japonais sont tellement fous de Street fighter II, qu'ils le publient en manga (BD)

UN PHENOMENE PLANETAIRE

Le bouche à oreille aidant, les quelques bornes installées par-ci par-là se sont rapide-

Le menu de selection du mode V.S

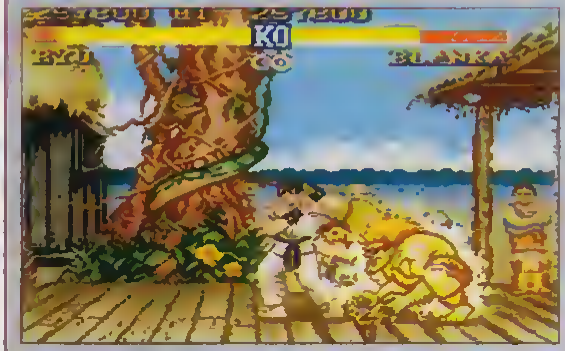


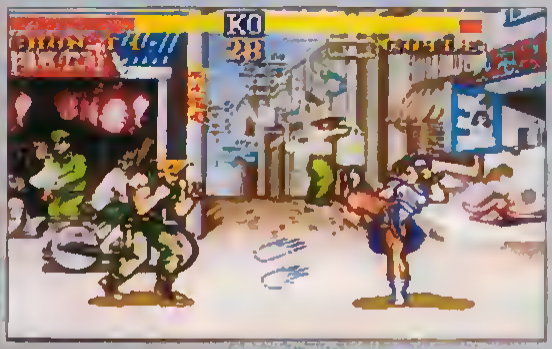
Une scène sur Super Famicom

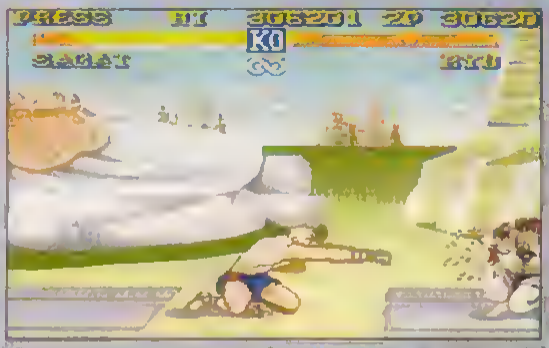
La même sur l arcade (la photo est un peu sombre)!

Capcom (également éditeur de merveilles comme Final Fight, Ghouls and Ghosts et autre Carrier Air Wing) a sorti cette année Street Fighter II', The Champion Edition, avec

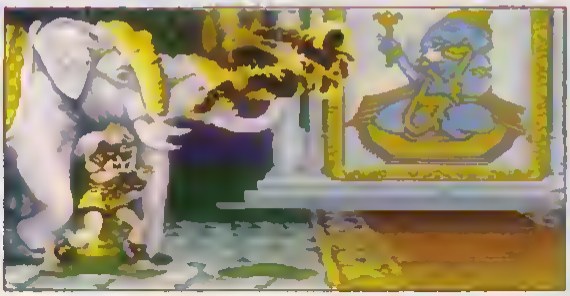
ATTENTION AUX POUVOIRS MAGIQUES



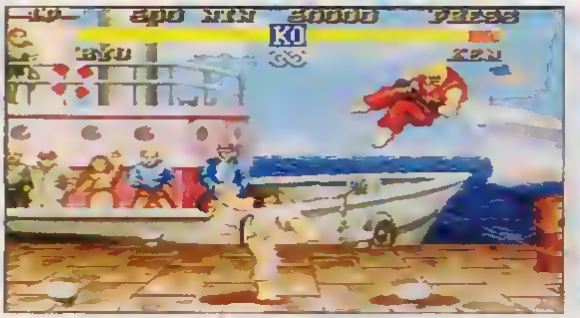




ment retrouvées saturées (il fallait même faire la queue pour y jouer, dans les salles japonaises...). Du coup, elles ont commencé à fleurir un peu partout dans les cafés, et dans l'ensemble des salles d'arcade. Un public toujours plus nombreux et plus large s'est mis à aduler Street Fighter II comme le jeu de baston ultime. A tel point que



Dhalsim crame Ryu avec son pouvoir



Les USA.

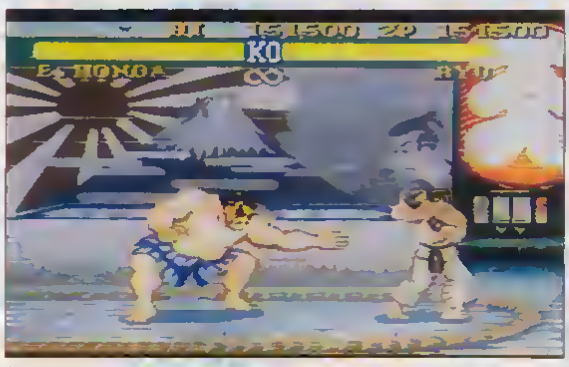
Le Brésil

les quelques petites retouches que réclamaient les joueurs auprès de la firme japonaise. L'hystérie des joueurs est à son comble. Et c'est là que la Super Famicom entre en jeu car, surprise, Capcom annonce qu'ils vont sortir Street Fighter II sur la Nintendo 16 bits.

UNE BORNE D'ARCADE A LA MAISON

Lorsque les premières photos des préversions ont commencé à illustrer les magazines japonais, la stupeur était grande. Il était pratiquement impossible de reconnaître s'il s'agissait de photos de la borne ou des versions

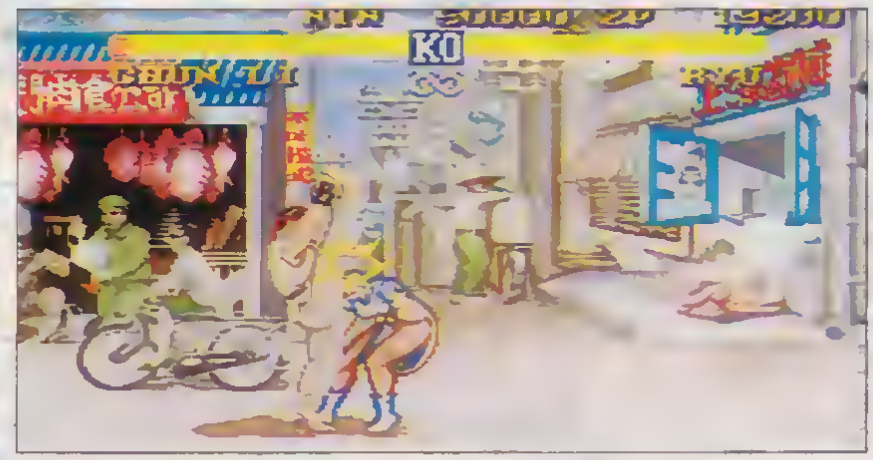
Un autre endroit au USA.



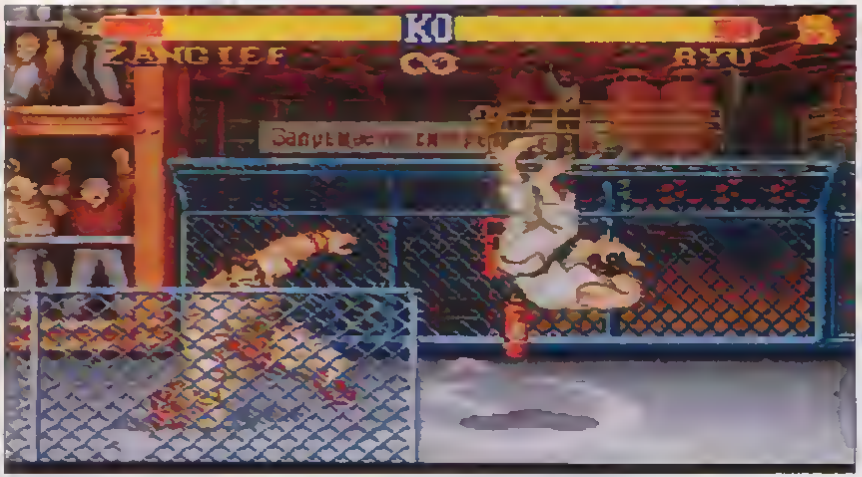
Le Japon

Super Famicom... La stupeur se transformera en admiration respectueuse chez les quelques privilégiés qui auront l'occasion de voir les premières, démos sur les stands Capcom des Consumer Electronic Show de Las Vegas et de Chicago Toutes les conditions étaient réunies pour que les amateurs de jeux vidéo guettent, l'arrivée du jeu. Quelques semaines avant sa sortie au Japon, les listes d'attente étaient pleines dans tous les magasins du pays. Le jour dit, ce fut la ruée, avec des queues immenses avant même l'ouverture des boutiques ! Mais ça y est, il est sorti, une page vient de se tourner. Après Street Fighter II, la Super

C'était il y a un peu moins d'un an. Tout le monde était bien sceptique quant à la possibilité d'adapter une telle borne sur console.



La chine

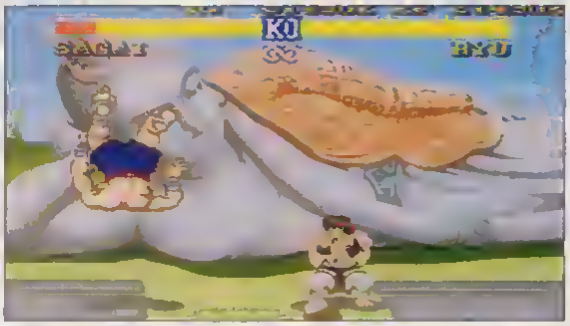


Le ex URSS (C E I I)

Famicom n'a pas fini de créer l'événement au Japon, puisque les Nippons attendent avec encore plus d'impatience la sortie de Dragon Quest V (la série des Dragon Quest est la série de jeux la plus appréciée du Japon... Allez savoir pourquoi !), prévue pour le mois de juillet. Quand à Street Fighter II, il n'a pas, lui non plus, fini de créer des émotions, puisque les Américains, eux, l'attendent pour juillet ('y a bien deux ou trois mois de décalage entre le Japon et les USA). Restera ensuite l'Europe où, encore une fois, il est difficile de prévoir une date d'arrivée (serions-nous maudits ?). Certaines rumeurs laissent entendre que des dirigeants de Bandaï France le voudrait pour avant Noël (cela seraient rudement bien joué de leur part), mais il y a peu de chances, donc il ne reste plus qu'à prendre son mal en patience. C'est pour cela que *Player One* vous offre ce mini dossier spécial Street Fighter II.

LE JEU

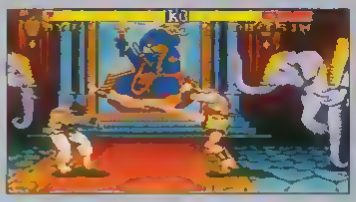
Pour les quelques oubliés de notre siècle qui ne connaîtraient pas Street Frighter II (vous étiez où, ces trois dernières années ?), voici de quoi il retourne. Comme vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu de baston, ce qu'on appelle un beat'em up (« frappez-les tous » en anglais), sans concession. A tel point que le scénario est pratiquement inexistant (une vague histoire de championnat du monde non officiel de kick boxing, mais cela n'apparaît pratiquement jamais), et les combats se font à la façon des duels de l'ancien temps. Un lieu bien précis, en rapport avec la nationalité des combattants, sert de décor et les deux personnages s'affrontent, sans échappatoire possible. Dans Street Fighter II, on ne progresse pas comme dans un Final Fight ou un Double Dragon... On se bastonne, un point c'est tout,



La Thaïlande.

Las Vegas

UN COMBAT EN DIRECT-LIVE



comme cela les choses sont claires !

UNE RESSEMBLANCE... FRAPPANTE !

Après une présentation assez sobre, vous pénétrez dans le monde de Street Fighter II. La seule différence qui se remarque tout de suite par rapport à l'arcade, c'est la présence d'un menu Options, qui permet de régler quelques paramètres comme la force de votre combattant (le handicap), la configuration de la manette de jeu et un Sound Test, ce qui est fabuleux pour écouter la super bande sonore de ce jeu. Autrement, on retrouve les deux choix principaux : Game Start (plutôt utile quand vous jouez seul) et V.S. Battle (qui permet l'affrontement direct à deux joueurs). En Game Start, vous participez au championnat. Avant chaque bastoo vous sélectionnez le combattant que vous voulez utiliser (parmi la liste des huit principaux), et vous partez affronter l'un des sept autres, choisi aléatoirement par l'ordinateur, sur son territoire. Chaque rencontre se déroule en deux manches, et une finale est organisée en cas d'égalité (1 manche partout). Une fois que votre adversaire est battu, vous partez pour détruire le suivant (ou vous en prendre plein la tête, cela dépend de votre dextérité !). Quand vous avez éliminé les sept du tableau, vous affrontez quatre combattants spéciaux (qui vous donneront vraiment du fil à retordre). Quand vous avez eu raison de tous les autres combattants, vous avez droit à un superbe générique de fin, qui sera différent selon le personnage que vous aurez pris ! En mode V.S., il s'agit juste de se bastonner avec un copain. Chacun choisit un personnage (il n'est pas possible de prendre le même comme dans la version « ' » de l'arcade) et peut ajuster le handicap (la résistance) de son combattant. Ce qui permet de niveler un peu les combats pour le cas où vous affrontez un copain qui n'est pas du même niveau que le vôtre. Des statistiques vous renseignent en permanence sur le nombre de combats joués, et qui les a gagnés ou perdus.

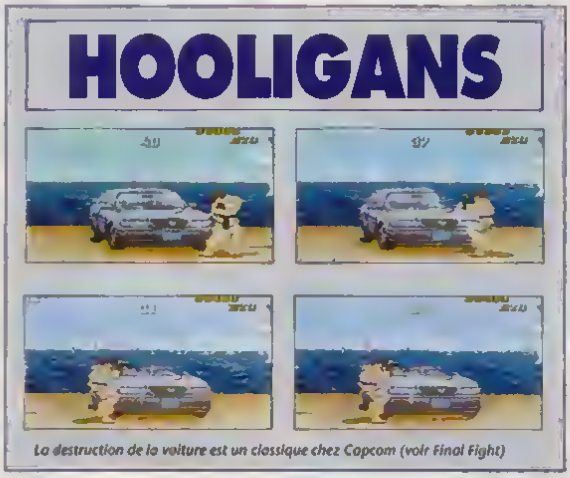
TOUTE LA MAGIE EST LA !

Que ce soit du point de vue des graphismes (le moindre détail y est reproduit) ou des

Bonus stage

Ryu part pour son dernier combat

jouabilité est parfaite. Une fois que l'on connaît les combinaisons, les coups s'enchaînent à une rapidité incroyable. L'animation du sol est reprodnite impeccablement



La destruction de la voiture est un classique chez Capcom (voir Final Fight)

Bison dans l'arcade s'appelle Vega sur Super F-1

possibilités, on retrouve la borne intacte, à la maison ! Le nombre de coups est carrément incroyable. Il existe bien au moins 20 combinaisons par combattant ! Avec des coups sautés, des parades, des pouvoirs magiques... Bref, tous les boutons de la manette de la Super Famicom sont mis à contribution (et aucun des coups de la borne d'arcade ne manque à l'appel) ! D'ailleurs, il faut signaler l'exploit, la et les ralentis, quand un joueur est mort, sont toujours là aussi. Bref, y a pas à dire, Capcom a réussi le « perfect », et gagné son pari... Il aura fallu pour cela une cartouche de 16 mégabits ! ■

Crevette Fighter I

Pour continuer sur la lancée des six pages de Crevette, voici une présentation de la nouvelle version de ce fabuleux jeu que l'on peut trouver actuellement dans les salles d'arcade.
C'est sûr, l'histoire de Street Fighter II' (lire Street Fighter II prime) est toujours la même : un certain nombre de combattants valeureux s'engagent dans le plus grand tournoi de la planète, chacun d'eux ayant sa propre motivation pour participer à la compétition.

LES DIFFERENCES

Bien sûr, lorsqu'on fait une nouvelle version d'un jeu, il faut qu'il y ait des choses en plus ou du moins quelques améliorations. Déjà, Capcom a gommé les quelques petits défauts existants (si, si, il y en avait !). Vous pouvez maintenant jouer à deux avec le même personnage : imaginez un peu les combats Ryu contre Ryu ou Chun Li contre Chun Li, c'est l'éclate assurée ! Heureusement les programmeurs ont prévu une autre couleur de vêtements pour le deuxième perso : ainsi, les risques de confusion sont amoindris. De plus, le mode Tournoi est aussi légèrement changé. Avant, lorsque vous choisissiez un perso, vous étiez sûr de ne pas le rencontrer dans le tournoi ; maintenant vous vous dites : « Malheur, j'avais pris Chun Li car j'arrivais pas à la battre en tournoi, et voilà qu'j'suis obligé de l'affronter. Aargh ! » En fait, ça donne un nouveau piment au jeu.

A DOUZE C'EST MIEUX QU'A HUIT

J'en viens maintenant à la grande nouveauté. Vous pouvez choisir de jouer avec l'un des quatre derniers perso. Oui vous avez bien lu, Balrog, Vega, Sagat et, bien sûr, M. Bison vous sont proposés avec les huit autres du jeu. Ce sont de nouvelles et nombreuses possibilités de combat qui s'offrent à vous. Surtout que tous les coups que ces combattants vous envoyaient dans la gueule avant sont intégrés. Ainsi Bison peut faire la torche de feu, Vega peut s'accrocher au mur pour retomber sur son adversaire et Balrog a l'allonge du fameux boxeur qu'il est. Quant à Sagat, il a les mêmes coups que Ryu et Ken mais en plus puissants. Vous le voyez, il y a de quoi faire, surtout que ces coups ne sont pas évidents à réaliser.

UN MUST

Techniquement, c'est toujours aussi bon. L'animation est sans reproche et votre combattant vous obéit au doigt et à l'œil. Graphiquement, on pourrait croire qu'il n'y a pas de changements : eh bien si ! Les graphismes ont été légèrement retouchés sans être changés. En fait, les concepteurs ont simplement modifié les teintes des décors. Ainsi le ciel est légè-

rement plus bleu, la mer moins verte, etc. Mais ne croyez pas que c'est moins beau pour autant. Bien au contraire, les couleurs sont devenues plus vives et plus chatoyantes. Finalement, c'est devenu si bon qu'à la limite, c'est le seul et unique, Street Fighter II, l'ancien ayant bel et bien disparu dans les limbes... pour se retrouver sur la Super Nintendo.

Wonder Fra
the World Warrior

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

"Joe et Moc est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale " 91 %JOYPAD

KICK OFF ™ (IMAGINEER)
DRAGON'S LAIR ™ (ELITE SYSTEMS)
JOE & MAC ™ (ELITE SYSTEMS)
TURRICAN ™ (ACCOLADE)
SUPER TURRICAN ™(IMAGINEER)
ELITE™ (IMAGINEER)
F15 ™ (MICROPROSE)
DR FRANKEN ™ (ELITE SYSTEMS)
DYNABLASTER™ (HUDSON SOFT)

LICENSED BY

Nintendo®, GAME BOY ™, Nintendo® Entertainment System ™, the product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo

"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial" 91 %BANZZAI

Et bientôt, la rentrée de Ludi...

ELITE™ "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III"

F15™ "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets americains !"

Dr FRANKEN ™ "Tu dois aider Frankie a retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie "

DYNA BLASTER ™ "C'est vraiment une super histoire, ce pauvre Bomberman blanc, completement innocent et qui est jeté en prison Vous pourrez jouer à trois Completement delirant !"

Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs revendeurs...

"C'est du grand art sur Gameboy, j'aime, j'aime, j'aime !" 92 %CONSOLES +

"Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments!" 93% CONSOLES +

3615 LUDI GAMES

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE - BP 2
56200 LA GACILLY
Tel : (16)99.08.90.88

J'adhère au club *LUDI GAMES* pour un an. Je recevrai rapidement ma carte officielle de *LUDI PLAYER* et un pin's *LUDI GAMES*. Très régulièrement je recevrai la lettre confidentielle du Club, et tous les trois mois, *LUDI NEWS*™un magazine plein d'astuces et d'infos exclusivement consacré à la sélection *LUDI GAMES*™ pour consoles NINTENDO®.

Nom : ---------- Prénom : ----------
Date de naissance : ---/---/--- ❒ Fille ❒ Garçon
Adresse : ----------
Ville : ---------- Code postal : ----------
Titre du jeu acheté : ----------
J'ai une console :
❒ Nintendo® ❒ Game Boy™ ❒ Super Nintendo®

Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de LUDI MEDIA
Signature : xP

(signature des parents pour les mineurs)

Bulletin à compléter et à renvoyer accompagné de son règlement à
LUDI MEDIA
CLUB LUDI GAMES 58
rue des Comelles
BP 20
94140 ALFORTVILLE

TRUCS en VRAC

Hello les kids ! Quoi d'neuf chez les truqueurs ce mois-ci ? Eh bien, encore et toujours des lettres, des lettres, des lettres...

Michel CARRE [illegible] la NEC.

CORE GRAFX
SUPER VOLLEY BALL
[illegible] Haut, 1 et 2 pour choisir le service [illegible] Bas, 1 et 2 pour frapper la balle. Pour faire les smashes feintes, il faut faire Bas et 1 pour recevoir puis Haut et 2 pour faire la passe puis smasher avec les deux [illegible] Haut et 1 pour recevoir puis Haut et 2 pour faire la passe puis smasher.

CORE GRAFX
DEVIL CRUSH
Voici deux codes pour le jeu à deux : AD LOEFBMHCJJOIFCCH PFDELMGL KOPNKFHNKP

[illegible]

CORE GRAFX
[illegible]

On ne peut pas dire que les trucs soient rares chez **François BRARD**.

CORE GRAFX
ADVENTURE ISLAND
Pour avoir toutes les armes, entrez le code PLAY THE ONGA KUN. Si vous voulez vous changer en n'importe quoi dès le départ, faites le code MODE FOR 0000 000.

Jean-Laurent MINIER nous a fait un travail de grand fond pour nous offrir des trucs... explosifs !

CORE GRAFX
ALIEN CRUSH
Dans l'écran de bonus où il y a des monstres et des crânes, tuez les monstres et détruisez toutes les têtes de mort sauf une. Laissez-la pendant 20 secondes et un ptérodactyle apparaît. Dégommez-le, terminez le tableau bonus et vous obtiendrez 1 million de points et une extra ball.

CORE GRAFX
BLOODY WOLF
Pour choisir son niveau de départ, faites pendant la page de présentation 2, 1, 1, 2, 1, 2, 2, 1.

CORE GRAFX
ODYNE
Sur la page de présentation, pressez Run sans relâcher le bouton et appuyer sur Select 6 fois puis relâcher Run. Pressez les boutons 1, 2, diagonale Haut-Gauche en même temps et pressez Run. Vous arriverez sur un écran secret où vous pourrez choisir le niveau de départ, le nombre de vaisseaux, l'autofire, écouter les sons du jeu, etc.

CORE GRAFX
MILITARY MADNESS
Voici les codes de différents niveaux : 2, ICARUS ; 3, CYRANO ; 7, SABINE ; 11, PASCAL ; 14, APPOLA ; 16, NECTOR ; 21, TETROS.

[illegible]

CORE GRAFX
[illegible]

TRUCS en VRAC

Gérald me dit qu'il aime bien faire des jeux de mots, mais comme il n'a pas dit son nom, il ne doit pas aimer que l'on en fasse sur lui. Oh lui, eh !

CORE GRAFX
SHINOBI
Pour obtenir le Sound Test, appuyez sur les deux boutons en même temps pendant la page de présentation et faites tourner la croix de direction dans le sens des aiguilles d'une montre.

Olivier MIRONENKO sort tout droit des livres d'Alexandre DUMAS. En effet, il joue sur sa NEC au Château-d'If !

CORE GRAFX
PC KID II
Pour retourner au mode Select, faites Select et Run pendant la Pause.

Tristan BRIANT nous a envoyé des trucs bien brillants...

CORE GRAFX
SPRIGGAN (CD-ROM)
Pour avoir 10 vies, faites 1, Select, 2, Select, 1, Select, 2 et Select.

Ach ! Germain TRILLAT nous aborde des druks venus dout droit de sa Nes, bien zûr.

NES
SUPER MARIO BROS III

Au monde 1-3, le carré du haut de la deuxième colonne de pierre donne une feuille ou un champignon si vous le percutez.

Céline PERVES est une fille, alors je ne ferai aucun mauvais (voire très mauvais) jeu de mots.

NES
SUPER SPIKE V'BALL
Avec Al et John, vous pouvez faire le smash tonnerre. Lorsque votre passeur vous donne la balle un X apparaît à terre, mettez-vous alors vers le haut, juste au-dessus du X mais pas dessus. Appuyez plusieurs fois sur B pour sauter et rendre votre main verte , appuyez vers la gauche, restez appuyé et au moment de smasher, appuyez sur A.

Hervé BERVAS est un de ces as qui se sort de tous les combats aériens.

NES
STEALTH ATF
A partir de la deuxième étape jusqu'à la fin, faites des tonneaux sans fin tout en tirant au canon. Cela vous donnera plus de bonus après chaque mission tout en économisant vos missiles.

Gabriel FERNANDES [illegible]

NES
GREMLINS II
[illegible]

TRUCS en VRAC

Antoine n'a pas de nom. Dommage, mais bon, il l'a peut-être oublié chez le coiffeur.

NES

DR MARIO

Pour revenir au tableau d'options durant une partie, faites A, B et Select simultanément puis Start.

NES

SUPER MARIO BROS

Quand vous arrivez Koopa, sautez-lui par-dessus de manière à retomber sur la hache et sur la [illegible] même temps. Vous cliquoterez mais vous garderez votre taille. Au niveau suivant, prenez un champignon et vous deviendrez petit ! Prenez ensuite une fleur et vous serez des boules de feu tout en étant petit ! Bien sûr, pour réussir l'astuce, il faut être au moins en Super Mario devant Koopa.

Benoît **BESSAR** est un pro de Mario et nous fait donc partager toutes ses connaissances.

NES

SUPER MARIO III

Pour faire apparaître une maison champignon « blanche », il faut collecter un certain nombre de pièces : Monde 1.4, 44 pièces , Monde 2.2, 30 pièces ; Monde 3.8, 44 ; Monde 4.2, 22 ; Monde 5.5, 28 ; Monde 6.7, 78 ; Monde 7.2, 46. Pour obtenir une étoile à la fin de chaque niveau, pressez B pour courir au maximum de vitesse. Dès que vous arrivez devant la carte, sautez et vous aurez une étoile. Dans le monde 3.5, si vous êtes en grenouille, vous pourrez entrer dans le tuyau qui suit les 7 pièces alignées horizontalement. Au monde 7.4, volez pour passer par-dessus la falaise, vous y trouverez deux 1Up. Dans la forteresse du monde 3, pour trouver le boss vous devrez entrer dans la 6e porte que vous rencontrerez. Pour passer le monde 5.4, allez le plus vite possible, les tourniquets n'auront pas le temps de se mettre en marche. A la forteresse du monde 7, lorsque vous avez trouvé le P, prenez la porte qui est à votre gauche. Puis entrez dans le tuyau du fond. Vous arriverez dans une pièce, prenez la porte de gauche. Vous accéderez à une grande pièce où il vous faudra voler pour trouver le tuyau menant au monstre de fin.

Et c'est au tour de Nicolas **SAZATORNIL** de gagner un baril de p... Euh, s'cusez-moi je m'emporte. Il nous présente bien sûr ses astuces.

NES

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Quand vous êtes à proximité de « 3 eyed rock », vous devez aller vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez une caverne. Passé celle-ci, vous arrivez dans une petite forêt. En vous servant du marteau, détruisez les arbres et vous verrez apparaître la ville de New Kasuto. Essayez toujours de prendre le chemin le plus long quand vous êtes dans le labyrinthe qui mène au 4e palais. De cette manière, vous éviterez de nombreux combats.

[illegible]

NES

[illegible]

[illegible]

Eric **DEMORSY** n'en démord pas : ses trucs sont les meilleurs !

NES

ZELDA II :

ADVENTURE OF LINK

Chaque fois que vous finissez un palais, ne posez pas tout de suite la gemme et attendez que tous vos niveaux soient au 6e degré. Ensuite, retraversez les palais et posez les gemmes pour accéder au 8e degré plus facilement.

TRUCS en VRAC

On ne peut pas dire que les trucs de Romain VALLET ne valent rien...

NES

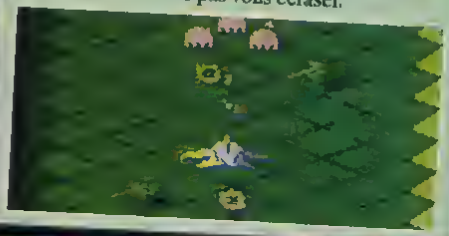
CASTLEVANIA

Pour battre facilement Frankenstein et Igor, il faut avoir les cocktails et le triple tir. Lorsque vous arrivez dans leur salle, allez tout de suite sur la petite plate-forme en face d'eux et envoyez le plus vite possible des cocktails dans leur direction. Ils seront immobilisés et se laisseront battre.

NES

CAPTAIN SKYHAWK

Vous pouvez obtenir un crédit en abattant un groupe d'ennemis identiques. A la mission 8, si vous êtes gêné par les champs de mines, allez le plus près possible d'un des deux bas-côtés en faisant attention de ne pas vous écraser.



[illegible] BRIDOUX [illegible]

NES

[illegible]

[illegible]

[illegible] C'est Bul Fini Zak [illegible]

NES

[illegible]

NES

DOUBLE DRAGON

[illegible]

NES

ZELDA

[illegible]

Loïc et Delphine BIRY sont frère et sœur. Qui a dit que les jeux éloignaient la vie familiale ? Pas moi en tout cas.

NES

SUPER MARIO BROS

Au monde 4-3, là où il y a des balances, montez dessus et attendez qu'elles se décrochent. Là, sautez sur un support et vous verrez votre score augmenter de 1 000 points.

Cedric GOUBERT nous donne ses trucs avec goût. Merci à lui.

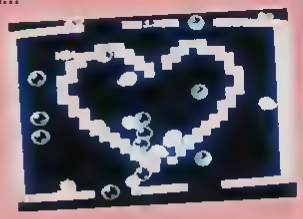
NES

BATMAN

Pour avoir les Continues infinis, faites Start, Select, A et B en même temps pendant l'option Game Over.

TRUCS en VRAC

Laurent PIGNOL habite Mars ! Je vous l'avais bien dit dans le dernier numéro que les extraterrestres étaient là...



NES
BUBBLE BOBBLE
Après le générique de fin (quand vous êtes à deux joueurs), attendez la fin du Staff et vous aurez droit au Sound Test.

NES
METROID
Dans la série des Justin Bailey, voici quelques codes : Retour à la page de présentation :
justin bailey
------ ------
Repaire de Kraid :
JUSTIN BAILEY
------
ou JUSTIN BAILEY
------ 000000
Change en femme :
JUSTIN BAILEY
?
(le ? peut se trouver à n'importe quelle place)
ou JUSTIN BAILEY

(finir par des espaces sinon le code est erronné)
ou JUSTIN BAILEY
- -
ou JUSTIN BAILEY
--- ---
etc.
Ou encore JUSTIN BAILEY
------ -
ou JUSTIN BAILEY
------ --
etc. jusqu'à
JUSTIN BAILEY
------ ------

D'autre part l'attaque vrille repousse les metroids ainsi que le rayon ondulé. Si vous êtes pris dans un metroid, il existe deux solutions pour vous en débarasser : passer par la première porte ouverte ou bien se mettre en boule et larguer des bombes tout en allant de droite à gauche pour s'en libérer. C'est très dur d'obtenir 255 missiles. Le seul qui gêne se trouve dans le repaire du mini boss 2 ; le seul moyen pour l'avoir est d'utiliser les bombes et à une bonne hauteur, partir sur la droite tout en restant en boule. Il y a un container d'énergie dans la salle de Kraid en bas à droite caché dans une pierre Pour l'avoir, il faut être à côté de la porte en boule et se laisser tomber dans l'eau tout en allant vers la droite. Lorsque vous êtes dans les couloirs proches du rayon ondulé, il y a des zones dans lesquelles, si vous tombez à l'eau, il est presque impossible de sortir. Voici comment faire : larguez des bombes dans l'eau, puis sautez lorsqu'elles explosent, la déflagration vous permettra de sauter plus haut

Du haut de sa butte, **Rémi MONMARTHE** nous envoie ses trucs.

NES
WIZARDS AND WARRIORS
Pour continuer, appuyez sur l'un des boutons de commande dans un délai de 5 secondes après avoir perdu votre dernière vie, sinon vous recommencerez depuis le début.

NES
WIZARDS AND WARRIORS II :
IRON SWORD
Pour continuer la partie, appuyez sur A ou B au maximum dix secondes après que votre force de vie est épuisée. Vous pouvez continuer seulement deux fois jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin du niveau de la terre.

Nicolas LEMAL doit vraiment faire des efforts pour réussir les quêtes dans les jeux vidéo. C'est vrai quoi, elles sont toujours tournées vers le bien.

NES
PROBOTECTOR
En mode One Player, le personnage peut être aussi bien dirigé par la manette 1 que par la manette 2. La manette ayant padé la seconde à la priorité. Vous pouvez ainsi rectifier le jeu dans débutant. Faire une blague à un copain, vous éclater en jouant avec les deux à la fois, ou jouer avec une manette plus froide que l'autre...

Cheik BAMBA nous apporte des trucs bien rythmés.

NES
SUPER MARIO BROS
Au monde 3-1, il y a un 1Up entre le deuxième et le troisième tuyau. Il faut sauter au milieu des deux tuyaux.

TRUCS en VRAC

Et voici le plus célèbre d'entre tous. J'ai nommé.. l'Homme inconnu

NES
GOAL
Voici différents codes : Demi-finale Allemagne-Japon : BTXA REZCGTIPODOA Finale Allemagne-Argentine : ATXA REZCGTIPODOB Finale URSS : FTXAREZCGOIIPFMB.

NES
TOP GUN
A la 4e mission, il faut détruire la rampe de fusée. Pour recevoir le moins de missiles possible il suffit de descendre au maximum et de tirer sans arrêt sur la cible

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Quand vous aurez réussi à prendre l'os, il faut le sélectionner car il sert de bouclier pour renvoyer les boules de feu.

NES
TRACK AND FIELD II
Au tir à l'arc, pour la cible à 90 mètres, mettez la puissance maximale et orientez, en plus des réglages en fonction du vent, votre arc de 7e vers le haut.

Sophie RAMEL nous rappelle que les filles aussi savent trouver des trucs.

NES
SOLOMON'S KEY
Dans la salle 3, avec votre premier homme, allez dans le coin en haut à gauche, créez un bloc et détruisez-le. Il y a une vie.

Antoine LANTILLON nous envoie son droit de trucs contre un plat de lentilles...

NES
SUPER MARIO BROS II X
Les blocs de puissance (POW) constituent l'une de vos meilleures armes, mais vous pouvez en doubler la force de frappe. Amenez une potion à côté d'un POW, puis laissez tomber la potion pour entrer dans le sub-espace. Lorsque vous y êtes, ramassez le POW qui s'y trouve et attendez que le temps du sub-espace se soit écoulé. Vous trouverez alors dans le monde normal un POW en plus de celui que vous portez.

Sylvain DEYRIS a trouvé ses trucs dans un bol. . un bol Deyris bien sûr !

NES
BURAI FIGHTER V
Voici un mot de passe pour avoir l'armement total dès le premier niveau : LTBB.

Et c'est Jérémie VANDENBROUCKE une fois, qui nous a donné ses astuces une fois !

NES
MEGAMAN II
Voici ce qu'il faut faire pour ne pas perdre une seule vie contre le gardien du 4e stage du Dr Willy. Dès que les canons clignotent, faites Start plusieurs fois rapidement, jusqu'à ce que les balles soient passées, et vous n'aurez pas perdu un seul point de vie.

Jeremy ANTOINE est cool, il a eu la bonne idée de me signaler quel était son nom et son prénom. Au moins là, il peut se reconnaître.

NES
MEGAMAN II
Pour battre Heatman, prenez l'arme de Woodman, appuyez longtemps sur le bouton de tir (le B) pour que son énergie soit au maximum. Attendez que Woodman ne soit plus protégé par ses feuilles et relâchez le bouton B. Woodman capitule en un coup.

Axel THOMAS nous a envoyé des trucs acrobatiques. La prochaine fois, envoie-les-nous en double, Axel

NES
WIZARDS AND WARRIORS
Pour ouvrir les coffres sans clef, donnez des coups de pied dedans avec les bottes de force.

TRUCS en VRAC

Olivier HUET se surnomme Maître Mojo. Alors, voici ses trucs chevaleresques.

NES
A BOY AND HIS BLOB
Pour vaincre le roi qui de [illegible] prisonnier votre [illegible] lancez une boule de [illegible] à la [illegible] en direction de la cage. Vous aurez alors l'immense plaisir de voir la fin de ce jeu.

NES
BATTLE OF OLYMPUS
Pour éliminer Hades aux enfers, utilisez la pierre de [illegible] pour faire apparaître la [illegible] Ensuite, avancez lentement jusqu'à voir l'ombre de votre ennemi sur le sol. Tant que vous êtes accroupi, il ne peut pas vous toucher. Quand il s'éloigne de vous, utilisez l'épée divine et tâchez de le toucher à distance. Vous pouvez le toucher aux jambes quand il saute. Si vous le touchez 4 fois il faut alors son apparition. Recommencez l'opération et si vous le tuez, il ne reste plus qu'à sortir de la pièce et retrouver votre fiancée changée en pierre.

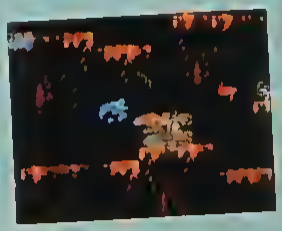
NES
CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Avec ce code, vous serez téléporté au sanctuaire : 74Qcq8TeLOIBwkMcp McIGEJm XTkdL7s

Tony FLEURY nous offre des trucs bien printaniers.

GAME BOY
DOUBLE DRAGON
Quand vous verrez les femmes au fouet, donnez-leur deux coups de poing et un coup de pied, vous gagnerez alors une vie supplémentaire.

RUMBO, c'est son pseudo, nous envoie ses plus bô trucs. Alors, les voilà.

NES
BATMAN
Voici comment battre Firebug : il faut se mettre à gauche dès le départ. Avec un peu de chance, il enchaînera la même suite d'opérations en continu, sans tomber sur Batman.



NES
METROID
Dans la troisième pièce au début du jeu, se trouve un bloc E caché dans le plafond, juste avant le premier passage où il faut se mettre en boule. Il faut avoir le tir de glace long pour pouvoir le prendre.

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Si vous voulez éviter un obstacle situé sur une case du terrain, il faut rencontrer un ennemi au moment précis où vous entrez dans cette case. Après le combat, vous serez libre de quitter la case dans la direction qui vous plaira.

Stéphane MERCIER et Kevin GRANDJEAN ont engrangé un max de trucs sur leurs consoles. En voici une partie. .

NES
DUCK TALES
Quand vous êtes dans le vaisseau spatial (sur la lune), allez chercher la télécommande de Gizmo et sautez sur une pieuvre rouge. Vous accéderez à une salle où Mamie Baba vous donnera 5 glaces.

GAME BOY
BUGGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
Pour éviter les ennemis, entrez dans les portes ou dans les tuyaux en même temps qu'eux.

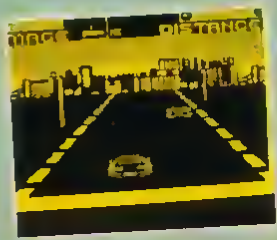
Ce ne sont pas des petites astuces que Luc GRANDSIMON nous a envoyées.

NES
CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Voici un code qui vous donne 999 de cosmos, 999 de santé et 40 points dans toutes les caractéristiques : TU.AS GAGNE!! TU ES PASSE. MAITRE!

TRUCS en VRAC

Mathieu DOCO joue sur Game Boy, mais pas à Spiderman. P'têt ben qu'il a peur de rencontrer Doc O.

GAME BOY
CHASE HQ
Il est préférable d'utiliser les turbo lorsqu'il n'y a pas de voiture comme dans le tunnel du niveau 1 et là où il y a des obstacles style herbe, etc.



Sylvain POLIWENSKI [illegible]

GAME BOY
CASTLEVANIA ADVENTURE
[illegible]

GAME BOY
BATMAN
[illegible]

GAME BOY
SHOFIGMAN
[illegible]

Mathieu alias Ben nous envoie lui aussi son truc sur Game Boy.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au niveau 2-1, quand on arrive à la vie juste avant la fin, prenez la vie, tous les bonus, puis laissez-vous mourir. Répétez cette opération pendant un quart d'heure et vous gagnerez environ 200 000 points et beaucoup de vies.

Michael BUARD (Buvard, Bavard, etc.) nous propose quelques trucs sympa pour la Mega Drive.

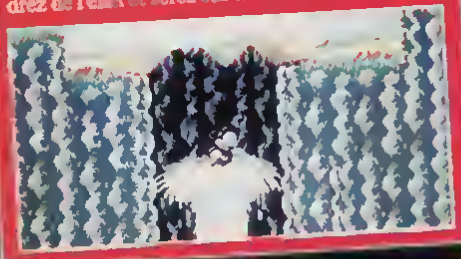
MEGA DRIVE
ALTERED BEAST
Voici les techniques pour battre certains monstres. Niveau 1 : il faut se placer entre les deux têtes les plus proches du monstre et tirer. Niveau 3 : mettez-vous en boule et foncez vers lui sans arrêt. Niveau 4 : attendez qu'il ait tiré et faites le super pouvoir. Ensuite, il descendra. Refaites la même chose. Quand il sera en bas, envoyez une boule, abaissez-vous, envoyez une boule, etc.

C'est sur Game Boy que Fabrice BALOCCHI a exercé ses talents de truqueur.

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
Pour tuer le monstre de fin, il faut d'abord dire non à sa question. Ensuite, prenez le boomerang de feu. Quand le combat commence, mettez-vous au niveau de sa tête, accroché au mur et en ne cessant pas de tirer. Il va vous lancer de boules de feu mais en tirant dessus, elles explosent.

François BRARD nous a envoyé des trucs rares.

MEGA DRIVE
MICKEY MOUSE
Pour battre l'arbre, restez sur l'extrême gauche quand il fait tomber ses glands. Puis envoyez-lui une pomme quand sa face est visible. Pour battre le clown, attendez qu'il se soit entièrement construit, puis évitez ses poings ressorts. Sautez sur le ressort lancé le plus loin de lui, rebondissez sur le premier puis sur le deuxième, vous prendrez de l'élan et serez sûr de faire mouche.



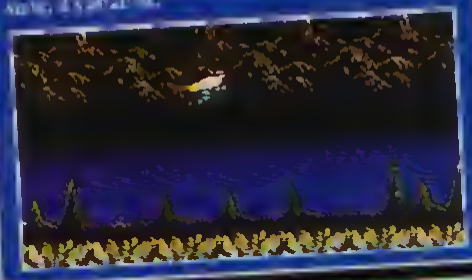
TRUCS en VRAC

Quart à Christophe RIBEYRE, à nous offre, les trucs sur Mega Drive.

MEGA DRIVE

CYBORG

Voici comment aboutir les boss. Niveau 1 : restez tout à gauche de l'écran et tirez dans le vaisseau bleu en évitant les balles. Niveau 2 : tirez sur le robot qui dans dans la tête. Bien sûr, faites attention aux balles. Niveau 3 : tirez dans la lumière blanche qui sort de la bouche du monstre. Niveau 4 : il faut lui tirer dans le cœur. Niveau 5 : tirez-lui dans la tête en évitant absolument à ses tirs. Niveau 6 : il faut être très rapide et tirer au milieu de son corps. Au début, vos attaques ne lui font aucun effet mais, par la suite, il s'affaiblit.

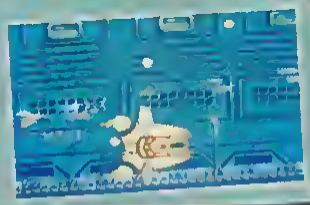


Julien GOUDEL, dans les shoot'em up, continue à voler même s'il est à « gourt » d'aile.

MEGA DRIVE

THUNDERFORCE II

Pressez A, B, C + Start, à partir de la page de présentation pour avoir le Sound Test.



Jonathan PETIT n'est pas un p'tit joueur, loin de là.

MEGA DRIVE

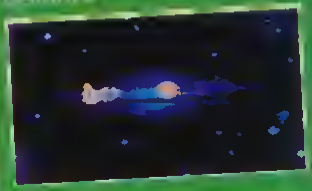
SONIC THE HEDGEHOG (NON VÉRIFIÉ)

Pour arriver au « final stage » plus vite dans la Scrap Brain Zone acte 3, appuyez sur le petit truc gris dès le début et foncez... vous arriverez en bas. Sautez après les deux premières boules piquantes et avancez, montez, avancez tout droit puis retombez dans l'eau et montez, vous serez à la « final zone »

Tous ceux qui ont lu le numéro que Yves LEMAITRE n'était pas gâté dans ses colonnes. Et tous ceux qui ont lu cette zone

MEGA DRIVE

GAMES



Pendant les jeunes faites : Pour tous appuyez sur A et C et maintenez-les enfoncés puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous entrez dans le menu de sélection de niveau. Pour tous monstres le Cheat Mode au début de chaque niveau.

MEGA DRIVE

CYBERBALL

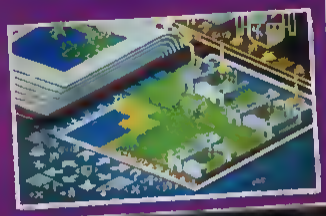
Vous pouvez jouer à Cyberball en Super Football par entrée à la zone COLORADO PERU.

Laurent SULIK, lui, s'est pris pour un dieu sur sa console.

MEGA DRIVE

POPULOUS

Voici quelques codes pour ce sublissime jeu : SWAVER, TIMUSLUG, SHIOZER, JOJOGOORD, BURGBORD, DOUOLOW.



Et l'Homme inconnu surgit hors de la nuit .. pour sévir cette fois sur la Game Boy.

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

Au monde 1-3, pour passer le boo de fin de niveau, si vous êtes petit, il faut soit lui sauter par-dessus s'il est en bas, soit lui passer par en dessous s'il est en haut. Au monde 2-3, pour le dernier monstre de fin de niveau, mettez-vous tout en bas à gauche et tirez

TRUCS en VRAC

Cedric MEYER veut prouver à la face du monde qu'il est le meilleur truqueur de la planète. En tout cas, ce n'est pas moi que ça dérange.

MEGA DRIVE
STREET OF RAGE
Lorsqu'un ennemi vous projette en l'air, faites Haut et C plusieurs fois. Votre personnage se rétablira et ne perdra pas de vies

MEGA DRIVE
FORGOTTEN WORLDS
Lorsque vous appuyez plusieurs fois rapidemeot sur B en mode Auto Fore, tous les ennemis à l'écran seront détruits, mais n'en abusez pas car votre Life baisse en même temps. Voici un moyen d'économiser de l'argent dans le jeu à deux. L'un des joueurs achète l'armement qui luf plaît puis, lors des boss de fin de niveau, il faut faire mourir l'autre joueur. Il ne touchera pas le bonus du Stage mais lorsqu'il réapparaîtra au niveau suivant, il aura les mêmes armes que son coéquipier.

Et revoici le maître des jeux, pour des trucs Master System cette fois.

MASTER SYSTEM
MIRACLE WARRIORS
Il est très difficile de trouver les trois clefs menant à Terrarin. Voici comment les obtenir. Première clef : allez dans les montagnes Agenor où se trouve un seul petit carré de désert entouré de carrés de montagne, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort, la clef apparaît. Deuxième clef : très simple, il suffit de se déplacer de 16 carrés à gauche du carré de désert, d'appuyer sur 2 et de jeter un sort. Troisième clef : à 16 carreaux à gauche du carré de désert, monter de 10 carrés. Appuyez sur 2 et jetez un sort. Terrarin se trouve à 6 carrés à gauche de la clef 3.

Stéphane BRUNET est un fou de *Player One* et habite Roanne C'est lui-même qui a fait la rime, donc je n'ai pas droit à une prime

MASTER SYSTEM
HEAVY WEIGHT CHAMP
Voici un truc qui permet de regagner quelques Super Punchs ou quelques Recover 40 %. Ce truc ne marche que si l'on a moins d'énergie que l'adversaire et qu'à partir du troisième boxeur. Faire la diagooale Bas-Gauche donne un Super Punch au round 4 et au round 6 et un Recover 40 % au round 5 et au round 7.

Guillaume [illegible]

MEGA DRIVE
[illegible]

MASTER SYSTEM
[illegible]

MASTER SYSTEM
[illegible]

Abdellah TOUAMI est un ami. Bonjour ami. Choisis ton arme, ami : coup de poing, coup de pied ? (note de Crevette : « Hé ! Wonder ! T'as pété un plomb ou quoi ? T'es plus dans les Chevaliers du Zodiaque ! »)

MASTER SYSTEM
FANTASY ZONE III
Durant la démo, pressez la manette de haut en bas au moins cinquante fois puis démarrez le jeu. Vous aurez 1 000 000 $.

Frédéric MATHA a maté tous les monstres de ses jeux. Alors, il nous envoie maintenant ses trucs.

MASTER SYSTEM
RAMPAGE
Mangez les soldats et les civils pour récupérer de l'énergie.

TRUCS en VRAC

Fabrice Henry est un joyeux drôle. Je sais pas quel est son nom. En tout cas, il en est encore.

MASTER SYSTEM
SHINOBI
Lors des Bonus Stage, utilisez le bouton 2, les Shurikens seront plus jolis et ils partiront plus vite.

MASTER SYSTEM
DOUBLE DRAGON

Commencez une partie à deux joueurs et tapez sur celui avec lequel vous ne voulez pas jouer en lui donnant des coups de tête. Cela vous fera gagner des points et des vies tous les 30 000 points. Vous pouvez répéter cette opération indéfiniment.

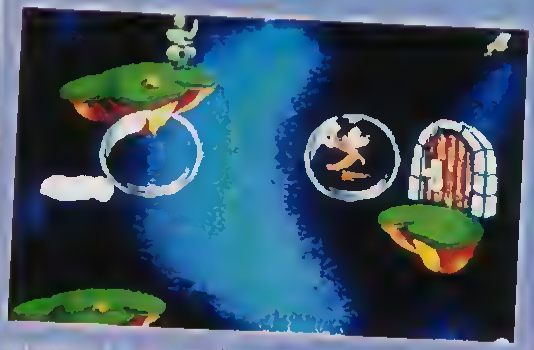
MASTER SYSTEM
GOLDEN AXE WARRIOR
Pour tuer le merci du labyrinthe 2 et Death Adder, avancez dans l'entrée mais sans vous rapprocher et ne cessez pas de tirer à l'épée ou à la hache. De cette façon, vous ne perdrez rien.

Guillaume COURET [illegible]

GAME GEAR
MICKEY MOUSE (NON VÉRIFIÉ)
[illegible]

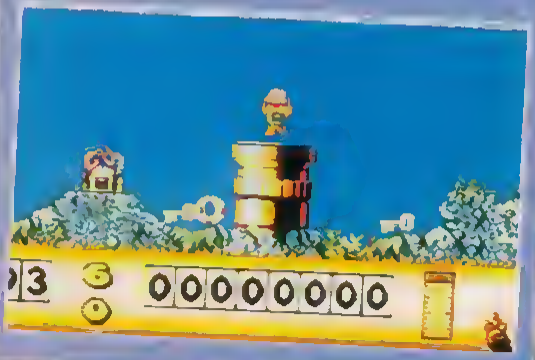
[illegible]

MEGA DRIVE
[illegible]



[illegible]

MEGA DRIVE
[illegible]



TRUCS en VRAC

Nicolas a eu peur de jeux de mots et n'a pas donné son nom. De toute façon Nico, j'en suis las...

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE (NON VÉRIFIÉ)

Au pays des desserts, dans la salle où il y a quatre coffres, un autre est caché au niveau de la glace de droite. Il contient une vie. De plus, après le premier bac de lait, au niveau de la sucette, il y a un coffre avec une grosse pièce. Vous pouvez encore faire apparaître deux autres coffres juste après le premier scroll de l'écran. Dans le monde de la forêt, juste avant les feuilles, allez un peu à gauche de l'échelle par laquelle vous êtes tombé et sautez. Il y a deux coffres cachés. Dans le monde de l'horloge, avant le premier oiseau mécanique, au milieu de la 2e roue il y a deux coffres cachés. Dans le monde de la bibliothèque, à l'étage au-dessus de la tasse de thé, il y a deux coffres cachés. De plus, si vous cassez les blocs dans le creux avant les notes de musique, vous trouverez une vie et une grosse pièce.

MASTER SYSTEM
GANGSTER TOWN
Pour avoir le pot de fleur qui rend tous les cœurs rouges, voici les endroits où il faut tirer : Dans la 1re et la 2e ville, il faut tirer entre la 2e et la 3e maison. Dans le salon, c'est sur le 3e tabouret. Dans Harbor, c'est sur le 1er pic d'amarrage.

Victor ARNAUD nous livre avec bonté ses trucs Game Gear. Cool Victor (balayeur ?).

GAME GEAR
PSYCHIC WORLD
Pour battre les boss, il faut utiliser les tirs normaux. Faites diagonale Haut-Gauche, bouton 1, bouton 2 et Start en même temps pour avoir le Select Round.

Sébastien BOURLART et Laurent LECO sont cousins et se nomment les « Globe Players ». Eh bien, bonne route les cousins !

NES
BURAI FIGHTER
Voici les codes en Ace et en Ultimate de ce sublime jeu : Ace : Stage 2, PQLM ; Stage 3, FQLL ; Stage 4, SDRQ ; Stage 5, PLQN ; Stage 6, MTNK ; Stage 7, SDTL. Ulimate : Stage 1, GTTD ; Stage 2, FLQG Stage 3, JTKR ; Stage 4, TNCR ; Stage 5, PQSL ; Stage 6, GTOL ; Stage 7, SCHS.

Et l'on remercie bien fort Eric YUNUS pour nous avoir envoyé ses astuces.

MASTER SYSTEM
PIT POT
Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même pièce sinon ils se déplacent plus vite.

MASTER SYSTEM
SUPER HANG ON
Entrez le code 6FF3F546 F35564FF OSL PIM FJEDGH. Vous aurez une moto de bien meilleure qualité.

Laurent PINCE [illegible]

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III
[illegible]

MASTER SYSTEM
BASTAN
[illegible]

MASTER SYSTEM
MY HERO
[illegible]

TRUCS en VRAC

[illegible]

CREVETTE A LA RESCOUSSE

[illegible]

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO 4

[illegible]

MEGADRIVE

ROAD RASH

[illegible]

LE TRUC DU MOIS !

SUPER NINTENDO

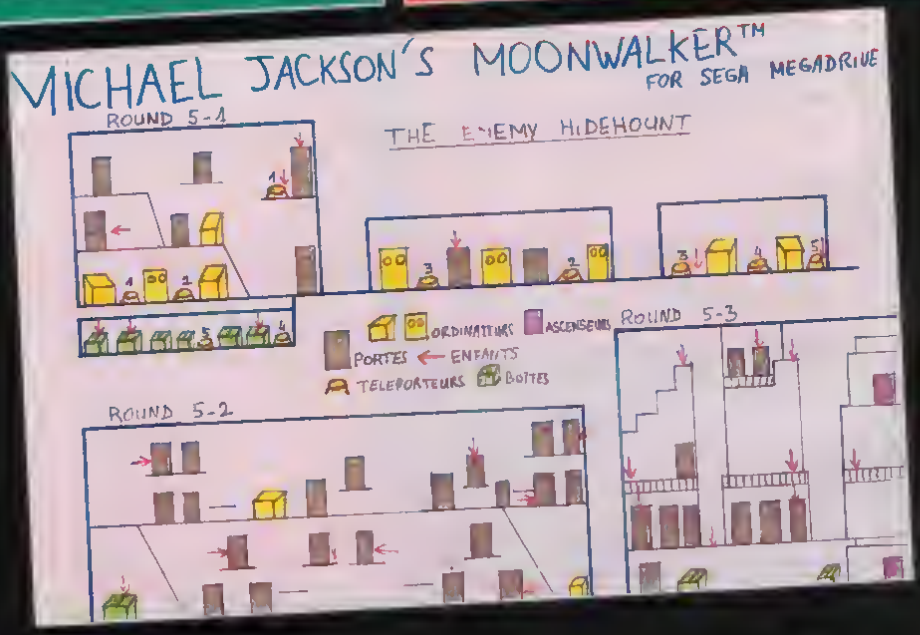
SUPER R-TYPE

Voici un truc vraiment incroyable que m'a soufflé Julien LEROY, par le biais de Wonder (comme vous le voyez, nous bossons main dans la main à *Player* !). Ce cheat mode permet de décomposer les musiques de Super R-Type, instrument par instrument ! Pour cela, il faut se mettre sur le Sound Test, choisir une musique et l'écouter. Maintenant, en appuyant sur le bouton R (l'un des deux qui se trouvent sur le dessus du paddle), de façon répétitive, vous allez vous apercevoir que les instruments (en fait, ce sont les voies sonores) disparaissent un par un ! Et comme on le trouve génial, Julien gagne un abonnement gratuit à notre ..... magazine (vous compléterez vous-même !).

Et l'on finit par le traditionnel « Plan du mois », c'est Ma DHINO, de Créteil, qui gagne un abonnement d'un an pour son plan de Moonwalker sur Megadrive. Bravo à toi, et salut à tous.

Rubrique réalisée religieusement par Crevette et Wonder Fra

Pour nous écrire :
Wonder Fra « Trucs en Vrac »,
31, rue Ernest-Renan,
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX.



SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo
10 Megadrive + Sonic
à gagner* chez Micromania

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MICROMANIA - 70, Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Goulle-Etoile

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro
69000 Lyon Tél 78 60 78 82
NOUVEAU

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C(ial) Les 3 Moulins Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux Tél 45 29 09 90

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 Tél 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 , Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Reale
Niveau -2 , Metro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Elysées - RER Ch de Gaulle-Etoile
Métro George V Tél 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème etage Rayon Jouet
Mo Havre Caumartin Tél 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

* Pour
GAGNER
1 Megadrive
ou
1 Super Nintendo
remplissez le bon ci-dessous et déposez-le dans l'urne à votre disposition dans tous les magasins MICROMANIA
(tirage en juillet)

Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA GRATUITE** pour 300F d'achats

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphoner au Super 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 16 | Titres | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 28 F

Precisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre
☐ Je préfère payer au facteur à reception (en ajoutant **25** F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux. ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ NES

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOD + 1 manette de jeux

1290F

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à des prix déments

Donald Duck/U.S. 399F

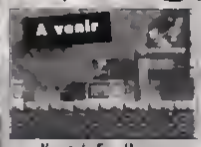
Robocod 399F

Rolling Thunder n°2 399F

Wings of Wor 349F

J. Buster Boxing	295F	249F
World Cup Italia	295F	249F
Ghouls'n Ghost	495F	249F
Dampattack	295F	249F
Golden Axe	495F	399F
Mercs	495F	399F

MICROMANIA



A venir — Krusty's Fun House

A venir — Terminator

A venir — Olympic Gold

NEW — D.R. Robinson Supr. Court

NEW — Lakers VS Bulls

NEW — Kid Chameleon 395F

NEW — Wonderboy in Monter 475F

NEW — Two Crudes Dudes 449F

NEW — Desert Strike 499F

LES HITS MEGADRIVE Suite

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Strategie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Strategie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

La Manette seule ~~145F~~ 99F

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller + la Manette ~~295F~~ 199F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !

99F ou GRATUITE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

LE MEGAVIDEO SHOW N°4 — 25 — MICROMANIA

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear
~~175F~~ **99F**

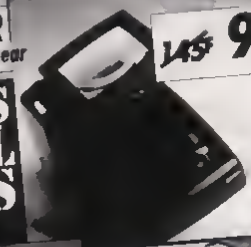
La GAMEGEAR

+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

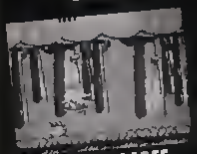
1290F

SPECIAL VACANCES

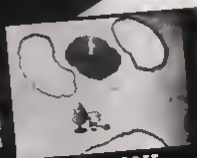
LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
~~145F~~ **99F**



PROMOTIONS SPECIAL VACANCES


WONDERBOY 195F

SPACE HARRIER 175F


GOLF 195F

TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR

Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Crystal Warriors 325F

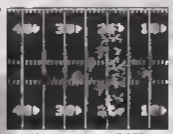
Sonic Hedgehog 245F

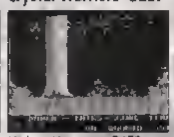
Donald Duck 245F

D.B Robinsons Supr Court

Olympic Gold

Ninja Gaiden 245F


Joe Montana 245F


Mickey Mouse 245F

Super Monaco GP 215F

Shinobi 245F

Spiderman

Princess of Persia

Out Run 245F

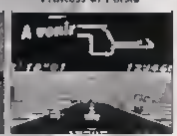
Fantazy Zone 245F

Nolley wars 245F

Slider 245F

G Loc 245F

Wimbledon Tennis



Senna Grand Prix

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

A paraitre

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix
Wonderboy in Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Sonic Hedgehog	395F
Donald Duck	395F
Wimbledon Tennis	365F
Sagaia	365F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Heavy Weight Champ	325F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Babble	285F
Klax	395F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Endure Rerer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Global Defense	149F
Hang on	149F
Ninja	99F
Secret Command	149F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	149F
Transbot	149F
World Grand Prix	99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

En juillet/août votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

SPECIAL VACANCES

SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
~~175F~~
99F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

GAME KEEPER
~~175F~~
99F
En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

La Console Gameboy
+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

En juillet/août, votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

MICRO KID'S

SPECIAL VACANCES

HOOK — TERMINATOR 2 — ADVENTURE ISLAND — MEGAMAN

Les HITS sur GAME BOY

Simpson's	269F	Super Marioland	229F	Blades of Steel	269F	Duck Tales	289F
Gremlins 2	269F	Double Dragon 2	269F	WWF Superstars	269F	Turtles Ninja TMHT	269F
Bugs Bunny	249F	Chaplifter 2	269F	Burger Time De Luxe	249F	Gauntlet 2	289F
Home Alone	269F	Marble Madness	229F	Hunt for Red Oct.	269F	Pacman	249F
Batman	269F	Samurai Advent	229F	Q Bert	269F	Sneaky Snakes	269F
Side Pocket	229F	Soccer	269F	Kid Icarus	229F	Metroid	229F
RC Pro Am	229F	Hinten World Cup	229F	Robocop	269F	Paperboy	249F
Castlevania	249F	Chase HQ	249F	Motocross Maniacs	195F	Double Dragon	229F
Gargoyle's Quest	229F	Tennis	229F	Ballon Kid	229F	Dr Mario	229F

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo. Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis. * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur

1290F

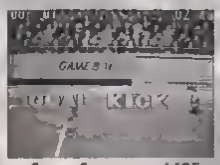
Super Mario 4

MICROMANIA

Le cadeau de l'été !

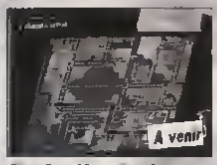
F Zéro 449F

Super Tennis 449F

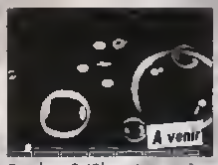

Super Soccer 449F

Super R Type 449F

Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.



Sim City (Strategie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.

Zeldo 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

La Casquette MICROMANIA GRATUITE* pour 300F d'achats

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo. Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis. * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu

690F

MANETTES

MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Faster's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blaster Master	349F	Goal	449F	Rod Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

LES NOUVEAUTES

Harth and South	449F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
For Player tennis	389F

A PARAITRE

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

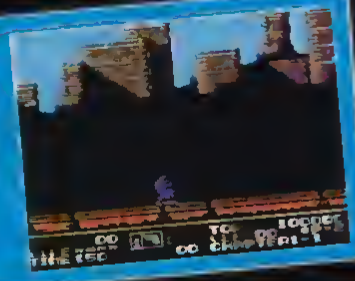
CLUB des GENIES

Ça y est la rubrique est lancée ! Nous avons reçu beaucoup de lettres : merci à tous. Je n'aurai simplement qu'une chose à vous dire : ce n'est pas la peine d'envoyer des codes trouvés dans les magazines concurrents car ils ne passeront pas. Sur ce, creusez-vous bien la tête... Salut !

KICKLE CUBICLE
Pour avoir les vies illimitées :
SXEAATVG

BLUE SHADOW
Pour ne pas perdre d'énergie lors d'une attaque ennemie :
GZVXSKSO

LONW G MAN
Pour arrêter le chronomètre :
GZSSEOVK



SOLSTICE
Pour commencer avec des potions remplies :
GAEEKIZA

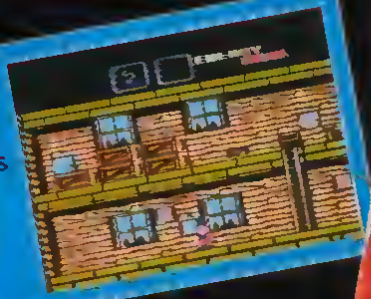
SOLAR JET MAN
Pour être presque insensible au contact des murs :
AASXGNNY
PASXANSY

CLUB des GENIES

SUPER MARIO BROS
Pour visiter les mondes 1-1 et 1-2 sans aucun monstre :
OPIKGE
Les deux monstre commencent avec une vie :
VATOLA
Les monstres changent d'aspect :
APSVOL
Nicolas GAUTHIER, de Costebelle

SHADOW WARRIOR
Utilise l'étoile à lancer sans utiliser de force spirituelle :
AAETLTLA

GOONIES II
Pour avoir les vies infinies :
SZUKXYVG



COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GENIES ?

Rien de plus facile, il suffit de nous envoyer par courrier les codes que vous avez découverts vous-même grâce au Game Genie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe et le meilleur gagnera un cadeau.

Envoyez vos codes à :
Club des Génies, Player One, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.
N'oubliez pas de préciser vos nom et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Bonne chance à tous.

Le génie du mois est
Nicolas GAUTHIER
qui gagne un super Discman

DOSSIER PORTABLES JOUEZ SUR LA PLAGE

C'est la période des vacances et vous avez lâchement abandonné votre console, enchaînée à la télé dans le salon désert. Malgré les jolies sirènes qui s'ébattent sur la plage, vous n'arrivez pas à oublier les milliers d'aliens baveux que vous avez combattus toute l'année. Que faire ? *Player One* vous donne la solution en vous proposant un dossier sur toutes les consoles portables avec lesquelles vous pourrez vous déchaîner sur la plage.

LA GAME BOY

Ce fut la première console portable de l'Histoire ! Elle est, quelques années plus tard, numéro 1 de la categorie. Voici donc une présentation en trois pages, pour pouvoir caser les innombrables accessoires qui l'entourent...

La Game Boy est la première console portable. C'est aussi la moins performante d'un point de vue technique, mais la plus vendue dans le monde.

La Game Boy doit son succès à son concept simple et efficace et à la qualité de ces jeux. Même si l'écran à cristaux liquides est en noir et blanc.

La Game Boy est apparue en 1989 au Japon. Elle est issue du croisement entre les Game & Watch, les petits jeux électroniques qui ont fait connaître Nintendo dans le monde entier, et de la NES. Le résultat est des plus réussi : compacte, pas chère, économe (22 heures d'autonomie !), solide, autant de qualités qui en font une VRAIE console portable. Par contre, son point faible se remarque au premier coup d'œil : l'écran ! Car, pour des raisons de consommation et de coût de production, les ingénieurs de Nintendo ont choisi un écran à cristaux liquides monochrome (il n'y a pas de couleurs), et non rétroéclairé (sous faible luminosité, il est impossible d'y jouer). Les inconvénients en sont nombreux : quand vous jouez dans un endroit sombre, vos yeux fatiguent très rapidement, quant à ceux qui voudraient jouer la nuit, il sont condamnés à acheter les accessoires spéciaux pour illuminer l'écran. Et puis aussi, il faut bien dire qu'un jeu en noir et blanc, c'est quand même moins réaliste qu'un jeu en couleurs ! En contrepartie, et c'est principalement grâce à cela que la Game Boy est numéro 1 des ventes sur l'ensemble de la planète, les jeux sont souvent excellents. Pour arriver à ce résultat, Nintendo a imposé un contrôle de qualité contraignant pour les éditeurs qui développent sur Game Boy, produisant, dans les mêmes temps des jeux de haut niveau, comme Super Marioland, Tetris ou Tennis. Il faut dire aussi que les plus grands éditeurs sur NES (Cap-com, Konami...) sont rapidement devenus très actifs sur cette machine.

ETAT DES LIEUX !

La Game Boy a atteint son âge de raison. Près de 10 millions (9,9 pour être précis) vendues aux USA, plus d'1,5 million en France, cela représente un volume considérable sur lequel Nintendo peut se reposer encore quelques années.

Dans le même temps, la production de cartouches n'a pas faibli d'un iota, elle s'est même accélérée puisqu'il y aura près de 200 jeux disponibles cette année aux USA, et tout autant au Japon. La plupart des éditeurs possédant la licence Nintendo ont au moins un titre Game Boy sur leur catalogue. De plus, la sortie prochaine de Super Marioland 2 et de Kirby's (le nouveau héros de Nintendo) par le constructeur nippon, ne devrait pas ralentir ce processus. En clair, malgré sa technologie simple, la Game Boy a donc encore du bon temps à passer, grâce au nombre et à la qualité de ses jeux, et aussi parce que la technologie ne permet pas encore d'offrir un écran couleur de qualité avec une autonomie raisonnable.

LA GAME BOY

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les accessoiristes se la donnent, sur Game Boy. De Nuby à Naky, ou même des éditeurs de jeux comme Konami, on ne compte plus le nombre de sociétés qui s'acharnent à vouloir customiser la Game Boy. Il n'est pas question d'en faire ici une liste exhaustive, mais plutôt de vous présenter ceux qui nous paraissent les plus indispensables, les plus rigolos, voire les plus inédits... Pour cela, il sont classés en 3 catégories : les batteries, les loupes et les rangements... A vous de faire votre marché !

LES BATTERIES

Bien que la Game Boy ne soit pas gourmande en piles, une utilisation fréquente impose d'en changer régulièrement. Et au prix des piles alcalines, on le sent passer ! La solution pour y remédier consiste à s'équiper de « battery pack », autrement dit d'un module équipé d'accus rechargeables. Il en existe trois modèles intéressants sur Game Boy :

– Nintendo Battery Pack
Produit par Nintendo, il est compact, solide et peut s'accrocher à la ceinture. Il peut aussi servir d'alimentation secteur. Un excellent accessoire (autonomie : + de 10 heures).

– Naki Power Boy
L'accessoire le plus incroyable de la Game Boy ! Il se met à la place des piles (pas de module externe !) et offre 6 ou 10 heures d'autonomie (selon les versions).

– Universal Battery Pack
Gros, mais capable d'alimenter toutes les consoles portables du marché (voir accessoires PC Engine GT).

LES LOUPES

Pour ceux qui craquent un peu sur la taille de l'écran, les loupes permettent de l'agrandir un minimum.

- **Nuby Magnifier**
Il s'accroche sur le haut de la Game Boy et déploie une loupe de grande taille.
- **Sunsoft Wide Boy**
Il se « clippe » sur la Game Boy. La hauteur peut se régler (et même se replier complètement pour le rangement).

LES ILLUMINATEURS D'ECRAN

Pour ceux qui veulent y voir un peu plus clair... même dans l'obscurité !

- **The Illuminator**
Une mini lampe montée sur un bras articulé... Avec son look « Aliens », l'effet est garanti !
- **Light Boy**
Très largement diffusé dans les magasins, le Light Boy cumule une loupe et un illuminateur. Pratique, solide mais un peu encombrant.

LES RANGEMENTS

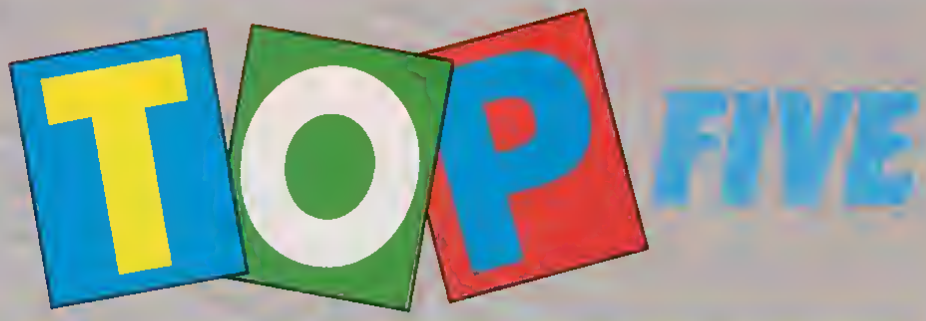
Il existe un nombre incroyable de mallettes et de housses. *Player One* vous propose sa sélection :

- **Housse Nintendo**
Se porte à la ceinture (4 jeux + la Game Boy).
- **Banane Nintendo**
Solide et discret (6 jeux + la Game Boy).
- **Boîtier Nexoft**
Hyper solide, super look (4 jeux + câbles + la Game Boy) !
- **Nuby holster**
Pour porter la GB comme un revolver (1 jeu + la Game Boy) !
- **Game Pack Case**
C'est une housse géniale pour transporter jusqu'à 12 jeux.

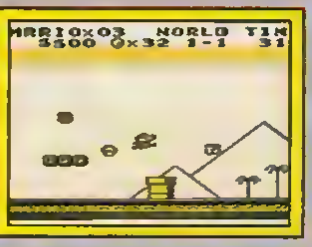
DIVERS

- **Le Nintendo Four Score**
Permet de jouer à quatre Game Boy, l'un contre l'autre (rigolades assurées avec F1 Race) !
- **Le Game Sound**
Rajoute deux enceintes pour augmenter la puissance du son.
Et voilà, c'est fini ! ■

Crevette, le Game Boy !



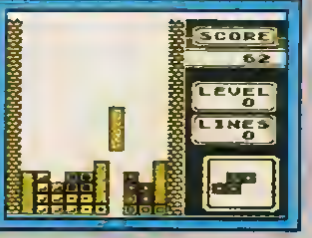
SUPER MARIOLAND
Même en monochrome, Super Mario reste aussi fabuleux à jouer. Ce qui n'est pas étonnant, puisque la jouabilité et la richesse du jeu ont toujours été privilégiés à la qualité des graphismes, dans ses aventures précédentes. Super Marioland reprend totalement le principe de jeu du Super Mario Bros 1 de la NES, mais avec des décors totalement inédits. De plus, les innombrables astuces et warp zones qui font la légende de Mario sont loin d'avoir été oubliées. Mario .. c'est dans la poche !



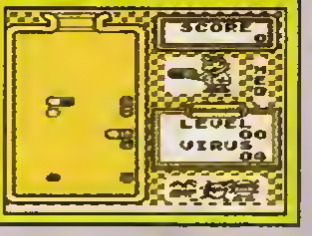
BATMAN
Le jeu est à la hauteur du héros ! Batman est ce que l'on peut faire de mieux dans le genre. Des graphismes incroyables pour une Game Boy, une bande sonore à tomber par terre (un casque de walkman s'impose pour bien en profiter !) et une jouabilité impeccable. Cela fait beaucoup pour un seul jeu, et pourtant, les concepteurs de Sunsoft l'ont réussi ! Y a même de sublimes dessins entre les longs et difficiles levels du jeu. Sans conteste l'un des meilleurs jeux de plates-formes existants.

F1 RACE
A première vue, la Game Boy ne paraît pas réellement la machine idéale pour faire des simulations de course automobile. Eh bien, F1 Race prouve le contraire. Et avec d'autant plus d'arguments que c'est le premier soft qui permet de jouer à quatre Game Boy en simultané, grâce au Four Player Adapter. Dérapage, freinage, chicane, sortie de route, que l'on soit seul ou à plusieurs, toutes les sensations de la course sont là, avec une intensité incroyable. Après quelques parties, votre pouce prend des airs de pneu usé !

TETRIS
N'importe qui peut être contaminé par Tetris ! Grands ou petits, hommes ou femmes, Tetris est une véritable drogue qui rend fou celui (ou celle) qui a le malheur d'en prendre les commandes ! Donné avec la Game Boy, on peut y jouer seul ou à deux, à l'aide du câble de liaison (aussi fourni avec la console). Dans les deux cas, il sera dur, voire impossible, de quitter ces petites formes géométriques qu'il faut emboîter correctement avant qu'elles ne s'empilent jusqu'au haut de l'écran. A consommer avec modération, sous peine de Tetrisite aiguë !



DR MARIO
Ce jeu a-t-il vraiment sa place dans le Top 5 de la Game Boy ? Le tennis ou Gargoyle's Quest auraient pu lui voler la vedette. Mais tout comme Tetris, Dr. Mario est un jeu idéalement fait pour la Game Boy. Les parties sont rapides, intenses et le défi est sans cesse renouvellé. En fin de compte ce sont ces qualités qui ont valu à Dr. Mario de faire parti de ce Top. Et si vous ne nous croyez pas, essayez donc de jouer au niveau le plus élevé avec la vitesse maximum. La difficulté est terrible, mais l'envie de jouer si forte que l'on ne peut pas s'empêcher d'y retourner.



LA GAME GEAR

LES JEUX, C'EST PLUS FORT QUE TOI

La Game Gear n'est pas la console portable couleur la plus puissante au point de vue technique, mais elle compense par une ludothèque de qualité et une présence médiatique de poids. On ne s'appelle pas Sega pour rien.

Dernière née des ateliers Sega, la Game Gear n'est pas une foudre de guerre La recette pour realiser cette bécane est finalement assez simple : prenez une Master, miniaturisez l'ensemble, collez-lui un réceptacle pour piles, un écran à cristaux liquides et vous obtiendrez une portable

GLOIRE ET MALHEURS D'UNE MASTER DE POCHE

Il n'est pas difficile d'en découvrir les inconvénients : la console n'est pas vraiment à la pointe de la technologie et les jeux Game Gear tiennent plutôt de la génération des 8 bits que des 16 bits. Ajoutons-lui deux défauts de conception qui auraient pu être facilement évités : l'écran couleur n'est pas très très bon (enfin, c'est toujours plus lisible que celui de la Game Boy et en prendre un de meilleure qualité aurait certainement alourdi la facture) et le paddle manque de précision. Inutile de préciser que, ainsi conçue, la Game Gear s'avère être la moins puissante des consoles de poche couleur : nettement derrière la GT bien sûr mais également derrière la Lynx II, pourtant moins chère.

Cependant, être une Master de poche n'a pas que des inconvénients : cette conception permet en effet à la Game Gear de récupérer les meilleurs titres de son aînée. Sonic, Mickey, Olympic Gold, Outrun, on voit fleurir les conversions sur la plus petite des Sega. Plus fort encore, grâce à un adaptateur spécifique, il est possible d'utiliser tous les jeux de la Master. Plus de cent cartouches, joli coup ! Parallèlement à cette base éprouvée, la Game Gear dispose également de titres originaux, souvent d'excellente qualité : GG Shinobi, Ax Battler, Slider, Chess Master.... C'est d'ailleurs sur cette ludothèque que compte Sega pour imposer sa machine : un pari en grande partie gagné. On peut pronostiquer, sans trop de risque, que la Game Gear est à l'heure actuelle la portable couleur qui se vend le mieux.

LES ACCESSOIRES

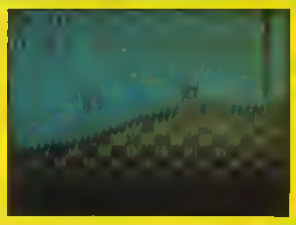
La Game Gear est particulièrement bien dotée en accessoires de tout genre On trouve par exemple deux adaptateurs permettant de faire tourner les cartouches Master : le Master Gear

TOP FIVE

Converter officiel de Sega et le Gear Master, de la société Blue Game's, plus petit et moins robuste. Même richesse pour les loupes : la Magni Gear (toujours chez Blue Game's) offre un agrandissement important au prix d'une solidité moins grande que celle de la Wide Gear officielle de chez Sega. Autres accessoires indispensables, vu la faible autonomie des consoles couleur : les alimentations. Sega propose un adaptateur allume-cigare pour jouer dans la voiture ainsi qu'un battery pack (malheureusement vendu sans l'alimentation permettant de le recharger). Rappelons vite fait le fonctionnement de ces petits boîtiers : vous les rechargez en les branchant sur le secteur puis vous les emportez partout à la place des piles. L'encombrement est un peu plus important puisqu'il faut toujours se promener avec son pack, mais cette solution présente l'énorme avantage de revenir moins cher qu'un changement de piles toutes les trois heures. Pour jouer à la maison, par contre, l'alimentation d'une Master ou d'une Megadrive fera parfaitement l'affaire. Pour emporter votre console partout avec vous sans la rayer, pourquoi ne pas vous offrir un étui ? Le Video Game Converter peut contenir la machine ainsi que quatre jeux et des piles de rechange. N'oublions pas, pour finir, le câble de communication afin de permettre les jeux à deux.

SONIC

Le plus connu des héros de Sega casse tout sur Game Gear. Toujours aussi beau mais encore plus rapide sur Game Gear que sur Master, Sonic s'offre carrément le luxe d'être plus varié en version pocket que sur Megadrive. Beau, jouable, original et doté d'une « patte » branchée, ce jeu a tout pour plaire. Pas vraiment étonnant que le petit hérisson bleu ait eu l'honneur des pubs pour la Game Gear !



MICKEY

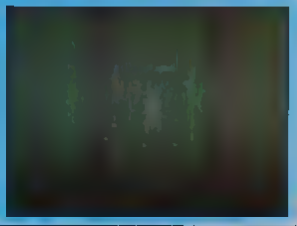
Les jeux de plates-formes de Sega passent miraculeusement bien du 16 au 8 bits. Mickey s'est longtemps imposé comme le plus géant des jeux de cette console. La petite souris de Disney rempile pour un fabuleux jeu de plates-formes à l'univers féérique. Par sa jouabilité, la beauté de ses graphismes et la fluidité de son animation, Mickey a imposé des standards de qualité qui n'ont été dépassés que par Sonic.

SLIDER (SKWEEK)

Les bonnes vieilles recettes du Pacman [illegible] par des trenchies à la sauce 1990, ça donne Skweek. Une petite boule de poil tente de colorier des damiers gigantesques en évitant fantômes et autres ennemis. Chacun des 99 tableaux fourmille de nouveautés, de bonus en tout genre et le cocktail réflexion/action a été parfaitement dosé. Un hit ultra accrocheur qui ne quittera pas votre Game Gear de sitôt.

GG SHINOBI

Impossible d'échapper au Ninja de choc dans la galaxie Sega. Gracieusement et en exclusivité, voici donc le retour du fils du cousin de la concierge de Shinobi. Même perso, même action qui a fait ses preuves (je saute, je balance des shuriken et je donne des coups de latte pour achever les mourants) et surtout une réalisation d'enfer très proche de celle de Revenge of Shinobi sur Megadrive. Kiaiiii !



OUTRUN

Bizarrement, Outrun a toujours été plus à l'aise sur 8 bits que sur la Megadrive. Identique à la version Master, cette adaptation sur Game Gear est une réussite complète. Les graphismes sont assez dépouillés, les concurrents pas toujours très nombreux mais tout le fun de cette grandiose équipée en Testa Rossa a été conservé. Le rêve à l'état pur.

LA LYNX II

LA REVANCHE

Relookée, plus petite, moins chère et dotée de nouveaux jeux, la Lynx continue à se battre vaillamment contre les envahisseurs nippons.

Le cas de la Lynx est un peu spécial dans l'univers des consoles. D'abord à cause de son origine : création d'Atari, l'inventeur de la console (souvenez-vous les papis, c'était autour de 1980), elle est la seule machine américaine présente sur le marché

MA PORTABLE CHASSE DANS LA COUR DES GRANDS

Ensuite, de par ses caractéristiques techniques. Parce que de ce côté, on frise la folie et s'il y a eu une bécane en avance sur ses concurrentes, c'est bien elle. Précurseur de la portable couleur, elle fut également la première machine à se doter d'un zoom hard : c'était en 1990, avant la naissance de la Super Nintendo. Le reste de la machine est à l'avenant. En ouvrant le félin, on trouve une structure multiprocesseur comme dans la NEC et la Super Nintendo. Rappelons qu'il s'agit du mode de fonctionnement le plus efficace puisque dans ce cas, le processeur central n'a pratiquement plus rien à faire. Mais là où ses concurrentes, et même les consoles de salon, proposent des processeurs tournant à 3 ou au mieux à 7 Mhz, la Lynx nous balance carrément une puce à 16 Mhz ! D'accord, ce n'est qu'une 8 bits, mais à cette vitesse... Coprocesseur, zoom et processeur central ultra rapide, la Lynx a tout pour offrir des animations décoiffantes. Et c'est vrai que les jeux exploitant pleinement les possibilités de la machine, comme Warbird ou Blue Lightning sont plutôt étonnants. Pour ne pas quitter le domaine des innovations technologiques, l'écran présente une caractéristique, intéressante : il peut être exploité aussi bien dans le sens de la hauteur que dans celui de la largeur, ce qui représente un énorme atout pour des jeux tels que Gauntlet ou Klax. Les gauchers ne manqueront pas d'apprécier, pour leur part, la possibilité d'inverser complètement l'affichage de manière à avoir les boutons de tir sous leur main droite. Inutile d'en rajouter : la Lynx est une machine particulièrement performante qui offre de loin le meilleur rapport qualité technique/prix. Elle pourrait même se mesurer à la GT si elle ne souffrait de faiblesses graphiques : 16 couleurs seulement, une résolution (finesse des dessins) assez faible et surtout un écran moyen. Quant au son, il ne faudra pas lui en demander trop, bien qu'on ait déjà entendu de très bonnes digitalisations.

ECLAIRCIE SUR LES JEUX

Si une machine autant en avance sur son temps connaît tant de difficulté à s'imposer, c'est tout simplement à cause de deux défauts de poids pour une console : une ergonomie à revoir et surtout une ludothèque particulièrement faible. En ce qui concerne le premier point, nombre de défauts ont été corrigés. On la trouvait trop grosse, pas très belle et un peu trop chère ? Voici la Lynx II, nettement plus esthétique, moins encombrante et moins chère, même si l'adaptateur secteur et le jeu gratuit ont sauté au passage. Quant au second point, il s'agit certainement du problème majeur de cette machine : outre le

nombre restreint de cartouches pour une machine âgée de deux ans, il est difficile de ne pas tiquer face à la qualité moyenne de la majorité des titres, principalement en ce qui concerne les jeux d'action. L'absence des éditeurs japonais contribue sans doute à expliquer cela. Heureusement, la situation tend à s'améliorer avec la sortie de jeux comme Warbirds, Stun Runner, Super Skweek ou Toki. Reste que, face à l'impressionnante batterie de hits alignés par Sega ou Nintendo et leurs gigantesques campagnes de pub, la lutte promet d'être rude. La Lynx va avoir besoin de toutes ses ressources pour conserver sa place au soleil.

ACCESSOIRES

Côté accessoires, Atari commercialise à peu près tout ce dont on peut rêver. Il en est ainsi du câble de communication, périphérique indispensable de toute portable qui se respecte : celui de la Lynx gère jusqu'à huit joueurs. Passons maintenant au problème crucial des économies d'énergie : un adaptateur allume-cigare permettra d'assurer pendant les longs trajets en voiture et un adaptateur secteur économisera les piles lorsque vous jouerez à proximité d'une prise électrique. Au rayon plus anecdotique, citons les deux housses destinées à la Lynx normale (donc un peu grandes pour la Lynx II) : une format géant et une autre plus petite ainsi que le pare-soleil qui améliore la lisibilité de l'écran les jours de beau temps. Il ne manque à cet attirail qu'une loupe. Quant au battery pack, l'Universal Battery Pack Adaptater fera l'affaire.

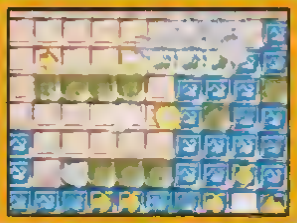
TOP FIVE

TOKI

Qui a dit que Lynx et arcade faisaient mauvais ménage ? Conversion d'une borne de café plutôt populaire, Toki passe impeccablement bien sur la portable d'Atari. Vous incarnez ici un prince charmant transformé en gorille (nettement moins charmant déjà) qui s'en va de son petit bonhomme de chemin au milieu d'une foule de créatures plus ou moins folkloriques. Un beat-them up mâtiné de plates-formes parfaitement réalisé, ça ne se refuse pas.

SUPER SKWEEK

Les petits Français de chez Loriciel ont apparemment décidé de passer leur hit sur toutes les consoles. Après la NEC et la Game Gear, voici venir la version Lynx, qui s'avère comme la plus réussie. Le jeu est toujours aussi géant, la réalisation superbe et vous aurez même la surprise de découvrir une présentation hallucinante utilisant le zoom de la machine. Y a bon !



WARBIRDS

Attachez vos ceintures : la Lynx vous invite à un combat aérien hallucinant de réalisme. Merci le zoom hard ! A bord d'un coucou de la Première Guerre mondiale, vous embarquez pour une série de missions casse-cou. Plus proche du shoot-them up que de la simulation, Warbird offre des sensations jamais vues sur une portable. La grande classe !

KLAX

Comptant parmi les premiers jeux sortis sur la Lynx, Klax reste encore un des meilleurs jeux jamais conçu sur cette machine. Ce mélange de Tetris et de morpion est un jeu de folie : une fois une partie commencée, impossible de s'arrêter. En plus, ce qui ne gâche rien, cette version est vraiment superbe, meilleure encore que celle tournant sur Megadrive ou NEC.

SHANGHAI

Habituellement plus familiers de la Game Boy que des portables plus chères, les jeux de réflexion cassent tout lorsqu'ils se risquent sur les écrans LCD couleur. Ce jeu de mah-jong, dominos chinois, vous embarque dans une partie de réflexion pure. Les dominos prennent la forme d'animaux orientaux et il faudra marier entre elles des pièces similaires. Le contexte graphique et sonore fait honneur aux capacités de la console. Indispensable pour tous les amateurs de « prise de tête ».

LA PC ENGINE GT

SIGNE EXTERIEUR DE RICHESSE

Loin, très loin devant la concurrence, la GT conserve son statut de console culte, réservée à quelques privilégiés. Lumière sur la Neo-Geo des portables.

Malgré son an bien tapé, la GT reste la star des consoles portables. La plus belle, la plus étonnante... bref, la plus classe. Rien d'étonnant si l'on considère que cette bécane n'est ni plus ni moins qu'une PC Engine rapetissée.

BETE DE SCENE

Autant dire que du point de vue performance, la barre est fixée très haut : bâtie selon le même principe que la Super Nintendo (un processeur central assisté de plusieurs coprocesseurs s'occupant du graphisme, de l'animation et des bruitages), la PC Engine est encore une sacrée bécane, parfaitement apte à se mesurer à une Megadrive. Question jeu, c'est la même folie : complètement compatible avec la Core, la GT dispose d'une ludothèque hallucinante, tant en terme de qualité que de quantité. De quoi ridiculiser les autres portables ! On ne reviendra pas sur la classe des cartouches de la Core, si ce n'est pour dire que quelques uns des jeux qui nous ont fait le plus délirer, toutes consoles confondues, se trouvent sur cette bécane. Bien sûr, tous les jeux ne passent pas avec le même bonheur sur la GT. Certains shoot them up, particulièrement riches en sprites, deviennent nettement plus durs, et un jeu comme Tennis pose un énorme problème de jouabilité (le bouton Select, qui sert aux lobs, est à l'opposé des boutons de tir). Mais cela reste l'exception, et on a, au contraire, la surprise de constater que des cartouches comme R-Type ou Dragon Sabber sont encore plus belles sur la PC Engine « mini ». Quant à l'écran, que dire, si ce n'est qu'il propose de très loin le meilleur affichage jamais vu sur une console de poche ? Chatoyant de couleurs, offrant un parfait contraste, une grande gamme de nuances et un rendu graphique étonnant, c'est la claque totale pour quiconque s'est arraché les yeux sur l'écran flou des autres portables couleur.

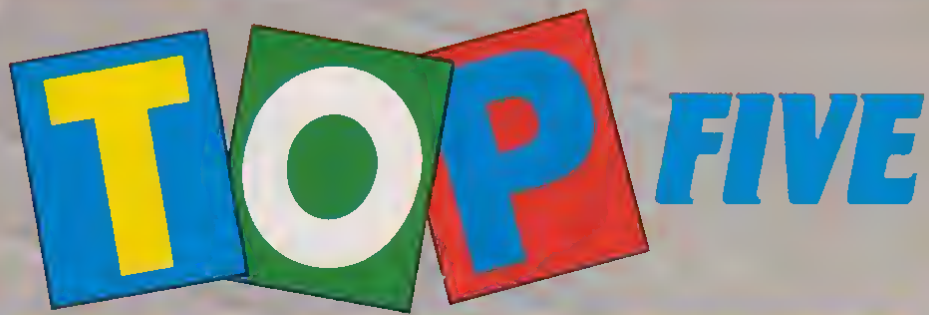
QUELQUES HIC

Personne n'est parfait en ce bas monde, la GT pas plus que les autres. Parallèlement à ses qualités, la petite merveille de NEC souffre d'un certain nombre de défauts. D'abord, un problème commun à toutes les machines de NEC : fortement implantées au Japon, ces bécanes ne sont pas extrêmement bien distribuées dans notre pays, d'où une difficulté à se procurer les cartouches. Ensuite, l'impossibilité d'y connecter un Super CD-Rom lui

ferme les portes des jeux sur CD : c'est pourtant sur ce support que sortent les 3/4 des oews (et quelles news !). Enfin, l'autonomie est encore plus limitée que celle des autres console couleur, ce qui est finalement assez normal, vu les performances de la bête. Mais le principal handicap de cette machine, celui qui fera hésiter les plus fanatiques, reste le prix : 250 patates, le double d'une Super Nintendo, ça fait quand même cher de la coasole ! Mais, comme le savent tous les fanatiques qui ont craqué pour cette merveille (à commencer par la moitié de l'équipe de *Player One*), le plaisir n'a pas de prix. Et puis matez un peu la tête de vos potes lorsque vous sortirez votre petit bijou.

LES ACCESSOIRES

Du côté des accessoires, la GT est loin d'offrir la même profusion que ses petites camarades. En fait, le seul que l'on puisse trouver facilement est le câble de communication, qui permet de relier deux GT ensemble pour jouer à deux. Dommage que tous les jeux ne le gèrent pas. N'empêche que, rien que pour les parties de Bomber Man sur portable, ça vaut le coup. Il existe également une sacoche de transport, un peu encombrante à notre avis, qui offre l'avantage d'être suffisamment capitonnée pour protéger ce précieux investissement du moindre choc. Enfin, deux petites extensions indispensables devraient vous éviter de faire la fortune de Duracel. Si vous utilisez surtout votre bécane dans une maison, à proximité d'une prise de courant, optez pour un adaptateur secteur. S'il n'en existe pas de spécifique à la GT, n'importe quelle alimentation régulée (on en trouve à moins de 100 F) fera l'affaire. Par contre, si vous aimez jouer dans le métro (prévoyez une batte de base-ball pour dissuader les taxeurs) ou dans d'autres moyens de transport, envisagez donc l'achat d'un chargeur.

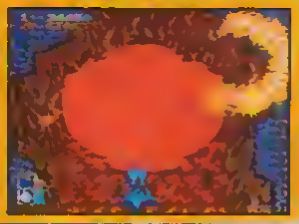


PARASOL STARS

Taito n'a jamais cessé de nourrir la Core de jeux de folie. La suite de Bubble Bobble et de Rainbow Island est une véritable petite perle. On prend les mêmes personnages et on recommence : les petits garçons s'en vont donc délivrer huit mondes incroyables : planète des jouets, des instruments de musique, de la mer... Comment résister à la jouabilité hors pair, les bonus innombrables, les trucs cachés par centaines et à la réalisation nickel ? C'est impossible, non ? Vous avez raison.

DRAGON SABER

Répétons-le encore une fois pour les plus bouchés : la ludothèque des machines NEC regorge de shoot them up de folie. Mais comme il est impossible de tous vous les présenter ici, contentons-nous d'en isoler un. Cette fois-ci, ce ne sera plus Dead Moon mais Dragon Saber, la suite de Dragon Spirit. La raison ? Ce soft chatoie encore plus sur la GT que sur sa grande sœur. Mama mia, comme c'est beau !



BOMBER MAN

Cent heures, c'est à peu près le temps qu'a du passer la rédac de *Player One* sur ce soft infernal. Lorqu'on joue seul, Bomber Man est une bonne petite cartouche, sans plus. Mais en groupe, on entre de plein pied dans un jeu différent, dans lequel un seul but subsiste : éliminer ses copains avec les ruses les plus retorses. Ambiance garantie ! Et en plus, il y a un mode spécial gérant le câble de communication de la GT.

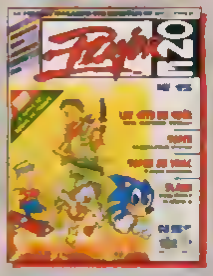
PC KID II

Comment oublier le personnage phare de NEC dans un Top 5 ? Le petit bonhomme préhistorique à la tronche hilarante continue à donner ses coups de boule dans un jeu de plates-formes délirant. Les adversaires sont toujours aussi géniaux, avec leur tête à sortir des cauchemars les plus hallucinés et les niveaux regorgent de bonus. Riche, drôle, vaste et hyper jouable, PC Kid II est un must du genre. Et un coup de tête, un !

LIQUID KIDS

Après un membre de la famille des Bubble, la suite de New Zealand Story. Même éditeur, même recette, même fun. Si le principe de jeu change un peu (vous avancez cette fois sur un scrolling alternativement horizontal et vertical), les deux cartouches sont aussi géniales l'une que l'autre. Ruez-vous dans ce monde incroyable où les hippopotames dansent, les trains électriques s'équipent de tronçonneuses et les lapins prennent les expressions les plus délirantes. Un must.

COMPLETE TA COLLECTION !



LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 Monceaux - Délai d'expédition : 4 semaines

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Date de naissance .....

Console(s) .....

.....

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir

— ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure

— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro

❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	15 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F
à partir du numéro 11	25 F
Frais d'envoi x 7 F	F
Total	F

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

ABONNE-TOI !
TOUT DE SUITE...

ABONNE-TOI UN AN A *PLAYER ONE*
11 NUMEROS 250 F AU LIEU DE 275 F
GAGNE UN NUMERO ET UN PIN'S PLAYER ONE*
* Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé
Délai d'expédition 4 semaines

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Je recevrai :

• 1 abonnement d'1 an à *Player One* •

• 1 pin's Player One* •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois

Nom _____ **Prénom** _____

Adresse _____

Ville _____ **Code postal** _____

Date de naissance _____ **Console** _____

Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Média Système Edition,
et je l'envoie à :
Player One, BP 11, 60940 MONCEAUX.

Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

Une case montre un gros plan sur votre action dans le tir à l'arc

Hon !

Histoire de fêter dignement les Jeux Olympiques d'été, US Gold innove en sortant simultanément une cartouche consacrée à ces glorieux événements sur chaque machine de Sega. Game Gear, Master ou Megadrive, poussez pas, y en aura pour tout l'monde !

Une occasion rêvée pour consacrer un mini dossier à Olympic Gold. Ces tests sont sponsorisés par Coca-Cola, Sony, Nike, Sega, Lion, M&M's, Mars, Jump, Nuts, Twix, Candia, Smirnoff, Hollywood, et Fleury Michon (fournisseur officiel des hôtesses d'accueil !).

Pas de doute, US Gold a fait les choses en grand : Olympic Gold s'ouvre carrément sur une page de présentation permettant de choisir sa langue. C'est donc dans notre beau français que s'afficheront les ordres et autres commentaires.

UNE SACREE BROCHETTE

Olympic Gold est un **multi-épreuve**. Ces jeux, vieux comme le monde (j'exagère juste un peu), se proposent de simuler plusieurs sports, au lieu de s'attaquer à un seul, comme c'est habituellement le cas. Sept disciplines figurent au programme : saut à la perche (sympa), plongeon (géant !), 100 m (bâillement), 110 m haies (très cool), lancer de marteau (j'adore !), 200 m nage libre (mouais...) et enfin ma préférée, le tir à l'arc. Deux remarques de poids après cet inventaire : les épreuves sont variées et l'action ne se borne pas, à quelques exceptions près, à frapper le plus vite possible sur les boutons de tir. C'est même la **coordination** qui prime, y compris dans des épreuves de vitesse comme la natation. La course, seule, donne dans le genre « bourrin je suis, bourrin je reste. »

DE TOUT POUR TOUS

Comme la majorité des cartouches de ce genre, composé d'une succession d'épreuves différentes, Olympic Gold propose un mode **Entraînement**. C'est la moindre des choses : rien de plus désagréable que d'être obligé de recommencer tout, uniquement parce qu'on n'a pas compris la technique permettant d'obtenir un bon score dans un sport donné. Ce mode Entraînement se scinde d'ailleurs en deux : un, dédié aux premiers pas, donnant des conseils (vous pourrez souvent y obtenir une démonstration et même parfois, afficher les mouvements à effectuer sur le paddle) et un autre, appelé « mini-jeux », vous permettant de sélectionner certaines épreuves uni-

Gracieusement pour vous, le terrain de lancer de marteau, une des épreuves les plus fun

quement. Idéal pour éliminer celles qui ne vous plaisent pas ! Le plus fort reste toutefois la compétition complète. Là, seuls les pros survivront. Afin de permettre à tout le monde de s'amuser, divers niveaux de difficulté sont proposés.

QUATRE A LA QUEUE LEU LEU

Boo, c'est pas tout ça, mais la boîte annonce fièrement « De un à quatre joueurs ». Qu'est-ce qu'ils foot, les quatre joueurs, pendant que le premier joue ? Eh bien, ils atteodent, puisque même lors des courses, ils ne joueot pas simultanément mais à tour de rôle. Même si tout le monde se retrouve lors du classement final, on ne peut que regretter qu'il n'y ait pas une possibilité de courir l'un contre l'autre. À quatre, ç'aurait posé un problème de paddle, mais à deux, ç'aurait certainement été possible.

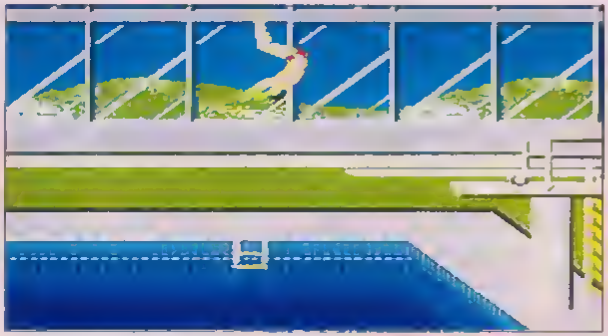
La cérémonie d'ouverture

Notez l air ahuri de l athlète

qui s'en va allumer la flamme

et lâcher les colombes.

Le feu d'artifice de la fin


Avec le plongeon, atterrissage non garanti !

Le saut de haies. Des commentaires ?

Trop court pour le saut à la perche !

UNE CARTOUCHE DOPEE (« COMME BEN JOHNSON » REPONO LA FOULE EN OELIRE)

N'empêcbe que, ce défaut mineur mis à part, Olympic Gold est vraiment séduisant. La réalisation exploite à fond les capacités de la Master, les épreuves sont vraiment classe, la cérémonie d'ouverture réussie, et la multitude de niveaux de difficulté garantit une durée de vie considérable. Pour une fois, un événement médiatique n'a pas servi à donner naissance à un jeu moyen. JO de Barcelonne + pub TV + bonne cartouche = aucune raison de le bouder. ■

Iggy, le Ben Johnsoo
de *Player One*

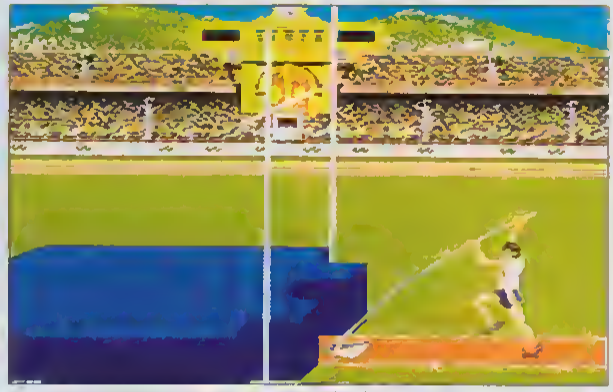
Changement de côté !

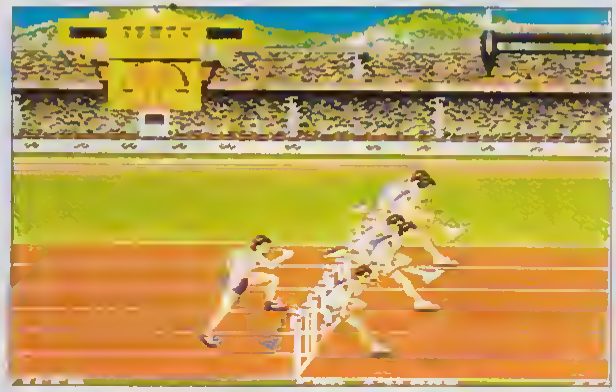
87%

EN RESUME

OLYMPIC GOLD

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 83 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %


Pensez au planter du baton (copyright « Les bronzés ») !


Notre ami Iggy se détache un peu du peloton... dans le mauvais sens !

Han !

Pas de jaloux, les JO d'été se la jouent aussi sur 16 bits.

Comme je me suis tué à vous l'expliquer en intro, US Gold a doté toutes les machines Sega d'une version d'Olympic Gold. Les possesseurs de Mega D. vont donc, eux aussi, pouvoir se livrer aux joies des JO à domicile, même si... même si... Enfin, vous verrez bien !

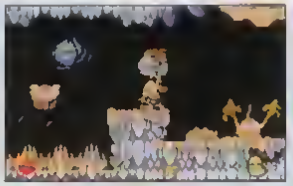
ON PREND LES MEMES ET ON RECOMMENCE

Je ne vous cacherai pas que, dans le fond, cette version ressemble beaucoup à celle qui tourne sur Master. On retrouve donc les sept épreuves : 100 m, 110 m haies, lancer de marteau, tir à l'arc, saut à la perche, plongeon et 200 m nage libre. Dorénavant, ce sont six concurrents qui s'affrontent lors des épreuves de course. Les trois boutons du joypad facilitent les manipulations et on n' a plus à se livrer à des contorsions avec le paddle de direction pour participer à certaines épreuves comme le lancer de marteau. Evidemment, la possibilité de choisir sa langue et le jeu à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs, subsiste. Une petite intro, énumérant sur une carte du monde tous les Jeux Olympiques depuis 1896, fait son apparition. Par contre, on se demande bien pourquoi la cérémonie d'ouverture avec allumage de la flamme et lâcher de pigeons, ne figure plus en intro des épreuves. Cherchez l'erreur.

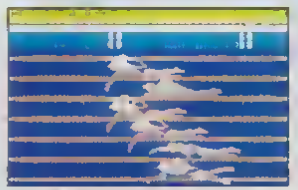
MASTER, MEGADRIVE MEME COMBAT

« Et la réalisation ! » me diront la horde des fous de la Megadrive qui ont troqué leur Master contre la dernière 16 bits de Sega. Rassurez-vous : elle a été améliorée. Les graphismes sont plus fins, les personnages plus gros, l'animation plus rapide, en particulier en ce qui concerne les épreuves de course et on note çà et là l'apparition de scrollings sur plusieurs plans.

Le 110 m haies est une des épreuves les plus difficiles. Sauter et courir en même temps requiert une coordination impeccable

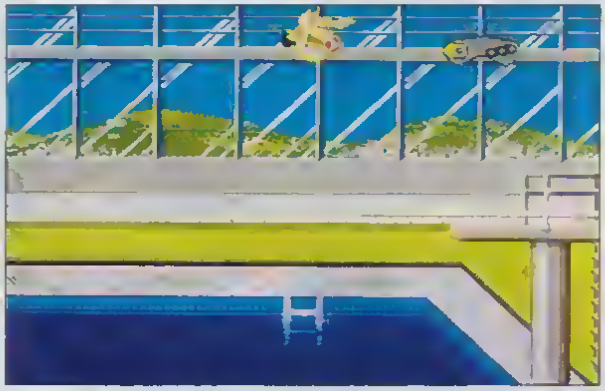

Un peu rocho le feu d'artifice, pour une Megadrive

Se pencher permet de grapiller quelques précieux dixièmes de seconde


Admirez l'effet des bras dans l'eau

L'athlète que vous dirigez est désigné par le curseur bleu

Bien sûr, la bande sonore a fait l'objet d'un lifting complet pour s'adapter aux capacités de la console. Oui mais, car il y a un **mais**, ce n'est pas tout à fait ça. L'ensemble demeure très correct mais, à mon humble avis, les capacités de la Megadrive ne sont pas poussées dans leur retranchement, loin de là. Parce qu'une Megadrive, c'est quand même à peu près **quatre fois** plus puissant qu'une Master. Or, ça ne se voit pas vraiment à l'écran : des décors fouillés et une animation d'une fluidité irréprochable sont les moindres qualités qu'on puisse demander à ce genre de console et ici... Dommage ! L'idée d'une adaptation multiconsole ne peut qu'être saluée, mais on aimerait que ça ne serve pas de prétexte à un nivellement par le bas. Plutôt que d'améliorer un peu un soft conçu pour la machine la moins puissante, il aurait été plus intelligent de le relooker complètement pour la Megadrive, et pourquoi pas, de lui ajouter de nouvelles épreuves.


En mode Entraînement, la console vous montre comment utiliser les touches du paddle pour réaliser un plongeon parfait

Les athlètes se préparent.
Dosez votre force pour bander l'arc.
Visez.
C'est parti !

Attention aux faux-départs.

Enfin, ce coup de gueule mis à part, reste que Olympic Gold est agréable à pratiquer, surtout à plusieurs, et qu'il s'agit quand même de la seule cartouche du genre sur Megadrive. Pas le meilleur jeu de cette console, bien sûr, mais un bon investissement pour les amateurs de sport pixellisé. ■

Iggy, champion du monde de sieste

73%

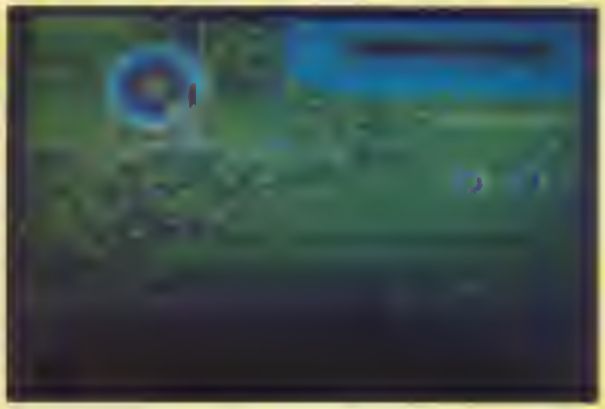
EN RESUME

OLYMPIC GOLD

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 78 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 80 %

La Game Gear prend, elle aussi, le train pour Barcelone en pompant allègrement sur sa copine la Master. Tricheuse, va.

Comment ça, ça ressemble à la Master ?



Visez juste lors du tir à l'arc.

Dans la série « jamais deux sans trois », Olympic Gold se voit également décliné sur Game Gear. Même dans le métro, vous allez pouvoir teoter des sauts de l'ange d'enfer.

LES EPREUVES III : LE RETOUR

Tiens, grosse surprise, on retrouve les mêmes menus que dans les versions précédentes. Après le choix de la langue, vous vous retrouverez confronté au cruel choix : entraînement, mini jeu ou jeu complet. Si le cœur vous eo dit, et si vous avez envie de vous décourager avaot même de commencer à jouer, allez donc faire un tour du côté des meilleurs scores. Uoe fois ces opérations effectuées, oo se retrouve face à l'habituel écran permettant de choisir son sport : chaque discipline est représentée par une icône très bien dessinée. Tiens, quelle surprise, ce sont les mêmes épreuves que sur les versions précédentes ! On retrouve donc avec un plaisir non dissimulé le tir à l'arc, le 110 m haies, le lancer de marteau, le saut à la perche et, avec une joie un peu moindre, les deux sports les plus primaires du lot : 100 m et 200 m nage libre (genre : les boutons de tir ne leur disent pas merci). On retrouve également les différents niveaux de difficulté qui permettent au jeu de s'adapter au niveau de chacun et les explications détaillées en mode Entraînement. Ainsi, des barres pendant le lancer de poids vous apprennent à doser votre force et synchroniser vos coups, alors qu'une option "regarder" réalise tous les types de saut en affichant clairemeot les manipulations à effectuer.

Le grand plouf

SŒURS DE SANG

Le moins qu'on puisse dire est que cette version présente des ressemblances avec celle qui tourne sur Master. C'est même carrément sa **sœur jumelle**, au pixel près. Le maniement est identique, les graphismes et les animations ne changent pas d'un iota .. Par contre, et c'est dommage, certaioes des caractéristiques de la Game Gear n'ont pas été prises en compte : le câble de communication, par exemple. S'il est possible de jouer jusqu'à quatre, tout se fera sur la

On saute par dessus la haie

Hi han !

En rythme, le plongeon

Plus dure sera la chute

même console, ce qui est un peu dommage.

M'enfin, dans la mesure où le tout reste est parfaitement lisible sur l'écran LCD, et vu la qualité d'Olympic Gold sur 8 bits, on ne se plaindra pas. Et puis, les possesseurs de Game Gear seront certainement heureux de pouvoir se livrer aux joies des Jeux Olympiques sur leur portable préférée, sans avoir à passer par le Master Gear Adapter. ■

Iggy, voit triple

UN LIVRET EN PRIME

89%

EN RESUME

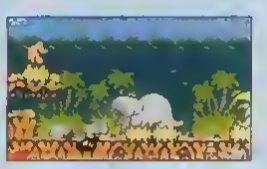
OLYMPIC GOLD

- Console : GAME G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 83 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

Virgin Games retrouve nos racines sur Megadrive, avec l'un des jeux les plus sympa de l'année !

Et voilà qu'un nouveau personnage s'incruste sur Megadrive. Il s'appelle Chuck Rock, il est gros, rigolo et primaire. Il n'est pas totalement inconnu, puisqu'il a déjà eu beaucoup de succès sur micro-ordinateur. Mais, comble de tout, c'est un homme préhistorique ! Un *Homo sapiens* de la plus belle espèce. On décèle tout de suite, chez lui, la petite étiocelle qui fera de ses descendants les hommes « modernes » que nous sommes (euh... je parle surtout pour les Japonais, là !). Mais bon, c'est encore une toute petite étincelle, et la plupart de ses attitudes ne sont pas sans rappeler les mimiques du singe... Comme quoi Darwin avait raison !

LES BOSS


Le rhino.

Le mammouth noir

Même si la photo n'arrange rien, le dino aquatique n'est pas très visible à l'écran

Un monstre qui se croit dans Nicky Larson !

OU EST LA FIFILLE ?

L'histoire de Chuck Rock commence dans sa grotte familiale (un petit logement sympa, qu'il loue pas cher !). Alors qu'il se désaltérait en contemplant ses peintures rupestres (traduction moderne : il s'envoyait une bière en regardant « La roue de la fortune » à la TV !), v'là t'y pas que sa femelle se fait capturer par la tribu adverse (de nos jours on traduirait cela par : sa tendre épouse s'est fait la malle avec le voisin d'en face ! Comme quoi les temps changent, n'est-ce pas ?). Donc, notre gros balourd de Chuck Rock choppe les boules, et part tout de suite à sa recherche. Mais, je le répète, nous baignons en pleine préhistoire, et l'environnement est plutôt hostile pour un pauvre être encore si démuni face à la nature ! Ben oui les kids, on est loin de *La Guerre des étoiles*, pas de pistolaser, pas de sabre-laser, et encore moins d'exo-squelette ou de « méchas » (les robots genre Goldorak, Patlabor ou Gundam). Non, c'est avec ses mains nues, que Chuck Rock va affronter les mille dangers du monde des dinosaures... T'en fais pas, Chuck, on est avec toi !

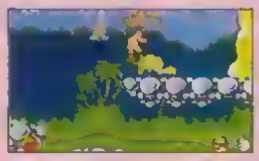
LES PIERRES VALSENT !

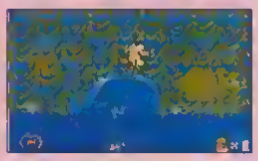
Vous voyez tout de suite le problème : il n'a pas d'arme, et il ne peut pas, non plus, utiliser son cerveau puisqu'il était encore en option sur les êtres humains de l'époque. Heureusement, la chasse était encore bonne en ce temps-là, et donc Chuck est bien nourri. En clair, il possède un ventre assez proéminent. C'est ce qui va lui sauver la vie, puisqu'il va pouvoir se défendre en donnant des grands coups de ventre à toutes les bestioles qui l'importunent de trop près. Pour les autres,

il dispose de solutions tout aussi efficaces. Il peut, par exemple, sauter et donner un coup de pied en l'air. C'est particulièrement pratique pour éloigner les ptérodactyles qui rôdent alentour. Et, pour finir, il peut soulever des pierres, et les lancer sur la tronche de ses ennemis. Il existe deux types de pierres, les grosses et les petites. Il les porte à bout de bras, et selon leur taille, il aura plus ou moins de peine à les transporter. Elles sont très importantes, car

CHUCK INVENTE LA RATP

(Réseau Autonome des Transports Préhistoriques).





Pof ! Prends un coup de bide !

Tiens, un ascenseur !?!

Il a une dent contre moi

Il a beau gesticuler, Chuck va quand même lui envoyer sa pierre

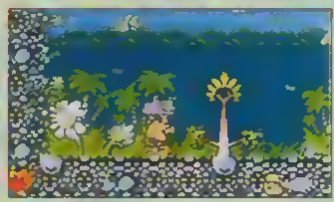
elles ne servent pas seulement à écraser les adversaires, elle peuvent aussi permettre d'atteindre des plates-formes trop élevées pour Chuck. Elles servent aussi de protection contre d'éventuels objets qui tomberaient du ciel (principalement des cailloux ou des bouts de rocher). On peut même s'en servir pour passer certains cours d'eau (on la jette en plein milieu, le temps que la pierre coule, cela forme une mini plate-forme sur laquelle on peut rebondir).

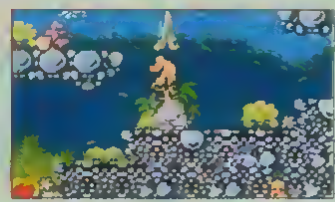
UN PETIT AIR DE TARZOON LE ROI DE LA JUNGLE !

Chuck Rock est un jeu de plates-formes du plus pur style. Le jeu est découpé en levels. Chaque level est composé de trois stages. Dans les deux premiers stages d'un level, il faut retrouver son chemin et atteindre la sortie, tandis que dans le dernier, il faut tuer un boss de fin de niveau. Rhinocéros, mammouth, dinosaure, sont les animaux qui servent de boss. Pour le reste, on se balade en plein délire. Des petites bêtes bizarres et variées apparaissent de tous les côtés. Avec certains animaux que l'on connaît de nos jours comme des grenouilles, des escargots ou des cochons, mais aussi des bestioles plus incroyables comme des bébés dinosaures ou des trucs que l'on croirait vraiment venus d'une autre planète ! Il y a aussi plein de petites astuces comme des ptérodactyles qui vous font voler, des dinosaures qui vous

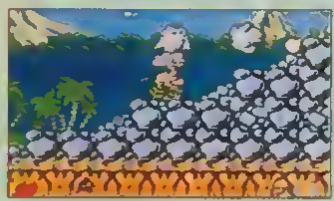
LE ROLE DES PIERRES

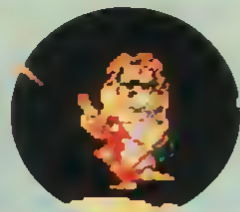
Grosse pierre

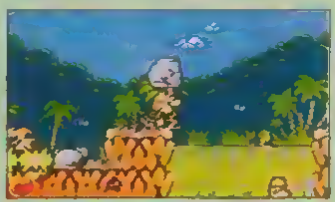
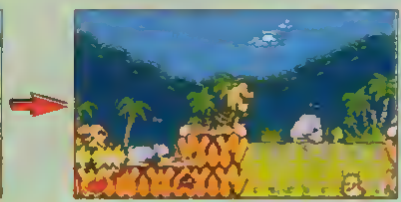
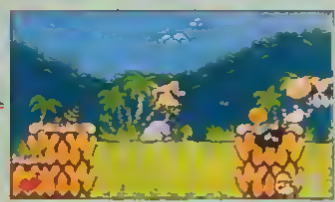

Petite pierre

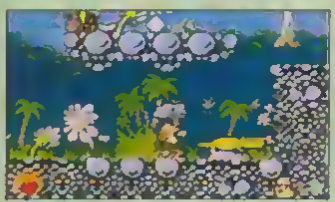
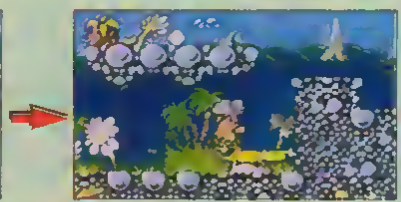
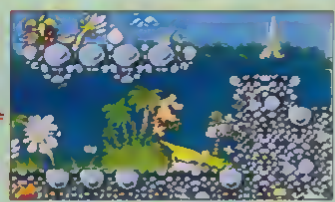

Grâce aux pierres, on peut monter plus haut

On peut se protéger la tête


en portant les pierres



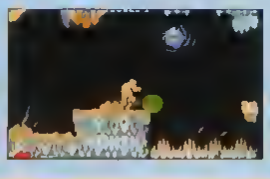



Passage d'un gué grâce à une pierre.

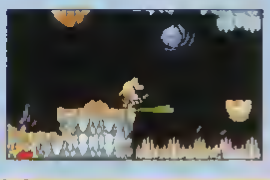



Il suffit de jeter une pierre sur leur tete pour que les crocodilles vous propulsent en l'air

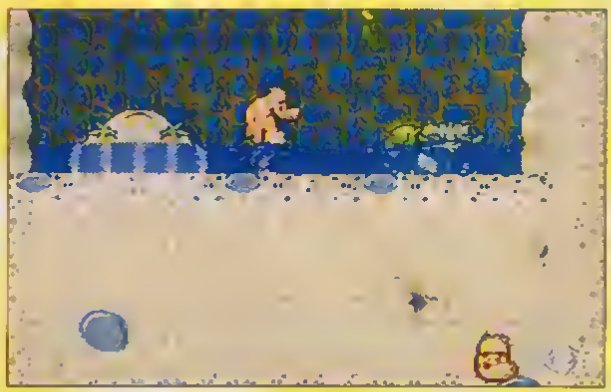
Un level classique , de branche en branche, Chuk recupere plein de bouffe.

Avant même les Gaulois, le ciel tombait déjà sur la tête

le serpent-pont rétractable (un coup de bide et hop !)

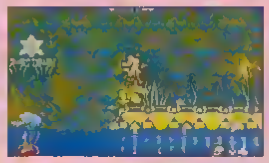


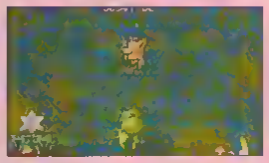




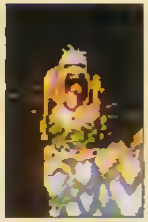
Chuck patauge

Le tremplin-crapaud





Chuck fait la grimace

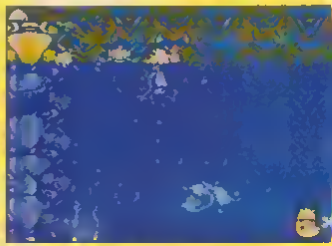


transportent, et même des baleines qui remplacent un radeau. Il y a aussi les crocodiles qui servent de tremplin si on leur fait tomber un caillou sur la tête, ou des crapauds qui vous propulsent en l'air. Bref, le jeu est vraiment varié, et les levels sont suffisamment longs et pas répétitifs pour ne pas s'ennuyer.

IN CHUCK ROCK WE TRUST !

On pourrait en dire beaucoup sur Chuck Rock tant les graphismes sont fabuleux, les animations réussies (Chuck possède plein de positions hyper marrantes), et tant la jouabilité est bonne. On peut juste regretter que les levels immergés (le level 3 pour être précis) soient moins agréables que les autres. Mais cela ne remet pas en cause le grand plaisir que l'on prend à découvrir cette merveille. ■

Crevette Rock



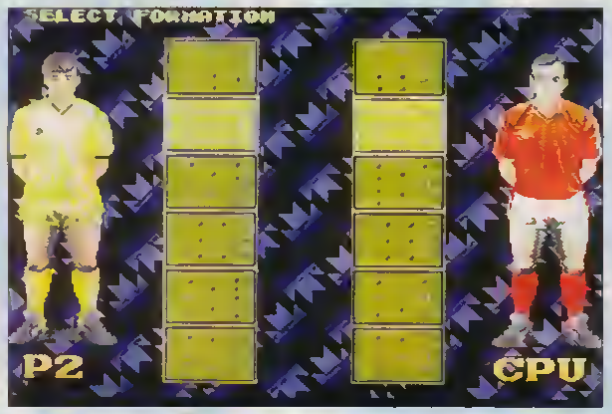
Chuck qui nage, ça vaut le coup d'œil

93%

EN RESUME

CHUCK ROCK

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 89 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %



Les formatons tactiques a definir avant chaque match

Quoique se distinguant par quelques bonnes productions (John Madden, EA Hockey...), la Megadrive n'a jamais été la console des simulations sportives. European Club Soccer amorcera-t-il un nouveau départ ?

Il est un fait tristement indubitable, les amateurs de foot o'ont pas été gâtés avec leur Megadrive. Depuis le très moyen World Cup Italia 90, je ne me souviens pas de la sortie d'un jeu de foot digne de ce nom. Même pas d'un jeu de foot tout court d'ailleurs. Aussi est-ce avec autant de joie que de reconnaissance que nous accueillons aujourd'hui, au sein de notre ludique communauté, European Club Soccer qui a, au moins, le mérite d'exister.

ON Y VA ?

La première impression que l'on a en mettant en marche le jeu est plutôt bonne. De nombreuses options soot paramétrables (temps des matchs, couleurs des tenues des joueurs, musiques...) qui permettent une agréable prise en main. Comme son nom l'indique quelque peu, Euro Club Soccer vous propose de choisir une équipe de clubs parmi de nombreux pays d'Europe. Par exemple, chez nous, en France (ah bon ?), c'est Nantes qui est représenté. J'en vois déjà qui vont s'exclamer : « Eh, les fadas, ils ont oublié l'OM !!! ». Allons, ne soyons pas sectaires. En ce qui concerne le jeu proprement dit, vous aurez la possibilité de jouer à deux l'un contre l'autre ou bien de jouer contre l'ordinateur. Une ligue voyant s'affronter tous les clubs en deux matchs (un aller, un retour) vous est également proposée et, opportunité intéressante, vous pouvez y participer (jusqu'à huit en même temps) eo jouant chacun votre tour. Sympa d'y avoir pensé. Avant le match, choisissez la formatioo tactique de votre équipe sur le terrain et... Here we go !

Un détail marrant : le goal peut dégager soit à la main

... soit au pied

TIENS, L'HERBE EST VERTE ?

Une fois les deux équipes entrées sur le terrain, vous aurez le plaisir de voir un vrai arbitre, tout de noir habillé, apporter avec diligence le ballon à vos pieds. Ah, ça fait du bieo de temps en temps de se faire servir. Mais c'est pas l'tout. Une fois le coup d'envoi donné, il faut vite, tels des papillons de ouit attirés par une douce lueur des chaudes soirées d'été, se diriger vers les buts adverses et essayer de marquer. Et ce n'est pas si facile. Lorsqu'un joueur que vous dirigez possède la balle, il peut soit faire une passe en cloche soit tirer plus rapidement à ras de terre. Lorsqu'il ne l'a pas, il peut essayer de tacler le possessif adversaire ou bieo, façon de faire moins brutale qui vous évitera de vous prendre un carton, tenter de s'approprier le ballon simplement en allaot sur l'adversaire. C'est plus propre et souvent plus efficace. Arrivé devant les buts, la quasi unique façon de marquer s'avère être celle du tir à ras de terre. Pas de centre en hauteur qui pourrait permettre une tête ou une reprise de volée.

Et voilà carton jaune ! La prochaine fois faudra faire plus attention.

Coup franc où va-t-il tirer ?

Apparemment, ça n'a pas été prévu lors de la programmation d'Euro Club Soccer. Et c'est vraiment très dommage. Un jeu de foot se doit, s'il veut espérer faire partie des meilleurs, de proposer une panoplie de coups la plus étendue possible. Sans cela, fatalement, le soft y perd en plaisir de jeu. Ah la la la la... ça me fait du mal tout ça Bon, à part ça ECS (je ne pourrais pas abréger davantage, je crois) tiens bien sûr compte de la plupart des règles du foot : touches, corners... Mais ça, c'est assez normal.

BILAN MITIGE

ECS laisse une drôle d'impression en fin de compte. Son nombre de coups limité constitue son plus gros handicap mais, nonobstant cela, la rapidité de l'animation et par conséquent des actions effectuées apporte un quelque chose de réaliste au jeu. Par contre, l'ordinateur semble gérer bizarrement le joueur. Quelquefois il reste seul avec le ballon devant les buts et, alors qu'il pouvait facilement marquer, attend stupidement que le goal lui fonce dessus pour lui prendre la balle. Et puis d'autres fois, vous vous encaissez un but tiré d'hyper loin. Chelou, non ? Enfin bon, ne faisons pas davantage la fine bouche. ECS aurait certes pu être meilleur mais nous nous en contenterons tel qu'il est. Il n'est, de toute façon, pas si mal et on attendait un jeu de foot depuis si longtemps . A quand un tennis ? ■

Chris

Superbe arrêt du goal qui saute en faisant une pirouette

tril-lil lil C'est la mi-temps

« Ouais, on a gagné ! »

« Bouh-hou, on a perdu ... »

UNE ACTION SIMPLE MAIS EFFICACE

Le milieu de terrain fait une passe à l'avant...

... qui récupère le ballon, arrive devant les buts...

... et tire droit devant lui ! Le goal plonge ...

... mais rien à faire. Et l'autre rapport content.

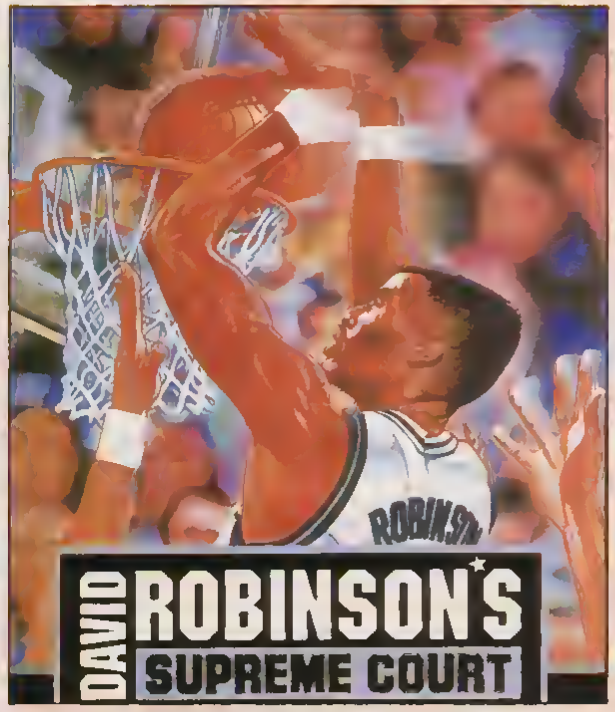
Voici le plan général du terrain On ne les voit pas bien, mais il y a des flics en faction sur les bords de celui ci , et les remplaçants des deux équipes sur les bancs de touches

70%

EN RESUME

EUROPEAN CLUB SOCCER

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 87 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 79 %

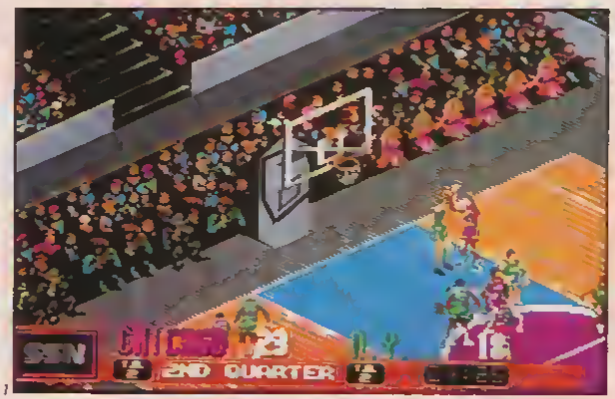


David Robinsons, un basketteur professionnel de renom outre-Antlantique, a donné son nom à la toute dernière simulation de basket disponible sur la 16 bits de Sega.

Un speaker présente le jeu et les équipes, mais on le voit tellement présent entre les matches, qu'on finit par se demander si Robinson n'est pas le nom de ce commentateur. En choisissant l'une des quatre équipes proposées, vous pourrez affronter les autres en mode Championnat ou en mode Exhibition. Sélectionnez, parmi les multiples options, le type de jeu qui vous convient et, une dernière fois, le speaker prendra la parole avant le coup d'envoi.

COMPOSITION D'UNE EQUIPE

Lorsque le choix de l'équipe est établi, il va falloir la composer parmi tous les titulaires. En faisant défiler les fiches signalétiques individuelles, vous pourrez sélectionner les joueurs en fonction de leurs aptitudes. Quatre critères vous permettent de faire une composition d'équipe judicieuse. Il s'agit d'une moyenne (par match) de points marqués, d'interceptions, de blocages et de balles récupérées au rebond. Les qualités des joueurs sont résumées en trois lignes : rapidité, précision des passes (par exemple). Autant de critères qui permettent de personnaliser chaque joueur et chaque équipe.



1

UN DEROULEMENT DEROUTANT

Le jeu se déroule sur **deux demi-terrains** dont le scrolling est en diagonale. Chaque demi-terrain dans lequel se déroule l'action scrolle dans sa propre diagonale. C'est-à-dire qu'à chaque fois que le ballon franchira la ligne médiane, l'action s'arrête une fraction de seconde, le temps d'inverser les deux terrains. Au début, le manque d'habitude vous fait faire inévitablement des retours en zones. L'équipe défensive adverse remet alors en jeu et passe en mode offensif. Les boutons du paddle ne servent pas aux mêmes actions, selon que vous êtes en phase d'attaque ou de conquête du ballon.

2

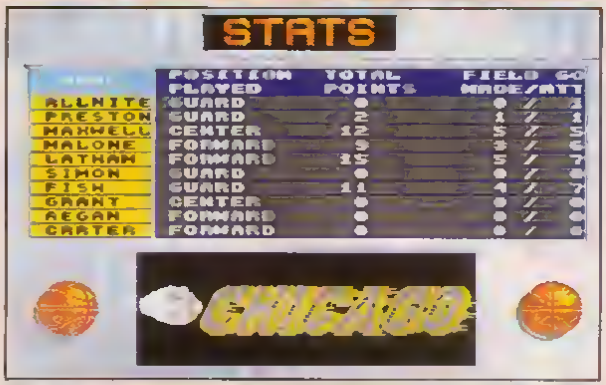
3

LES OPTIONS

David Robinson Supreme Court offre une variété de **paramètres** appréciable. Après la page de présentation, vous pouvez choisir la durée des quarts-temps, le niveau de difficulté et un tas d'autres choses. L'option

4

5



6

7

8

Role Play, entre autres, est un peu particulière. Elle permet de gérer un seul et unique joueur. Celui que vous contrôlez sera le meneur de jeu de l'équipe. Un bouton vous permet de faire des appels de passe, mais d'une façon générale, vos coéquipiers vous passeront la balle automatiquement. L'option Role Play encourage le jeu collectif à l'instar du jeu normal qui rend l'action personnelle plus efficace.

LE CHAMPIONNAT

Un championnat est un mini tournoi dans lequel s'affrontent toutes les équipes. Suivent les demi-finales et la finale. Si vous êtes vainqueur de la compétition, vous devrez encore affronter l'équipe des Robinson's all Stars. Mais bien que portant le nom du parrain de ce jeu, cette équipe n'est pas plus dure à battre que les autres. Même lorsqu'on maîtrise bien le jeu, les interceptions de passe sont peu fréquentes. Pour faire la différence, n'hésitez pas à tenter des paniers à trois points. Le rapport entre les trois niveaux de difficulté est bien proportionné. Le mode Dur est aussi difficile qu'est simple le mode Easy. Reste le jeu normal : l'animation n'est pas mal gérée, quoique un peu lente. Un petit effort sur les graphismes aurait accru le réalisme de l'option Role Play. David Robinson's Supreme Court, dans l'ensemble, est une réussite ■

Wolfen

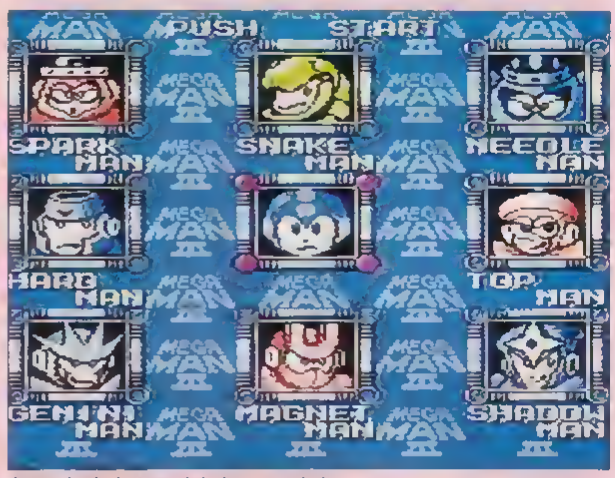
1 - Ce rebond est âprement disputé.
2 L'arrière de Chicago tente un tir à trois points.
3 Après avoir battu Los Angeles en finale, le dernier match vous opposera à l'équipe de Robinson.
4 Superbe smach du joueur de Los Angeles.
5 - Lancer franc Le deuxième cercle du panier se déplace il faut appuyer au bon moment
6 – Des statistiques accessibles après chaque mi-temps.
7 – Vu ce cafouillage dans la zone l arbitre accorde deux lancer francs.
8 Le mode Street Basket, à trois joueurs par equipes.

80%

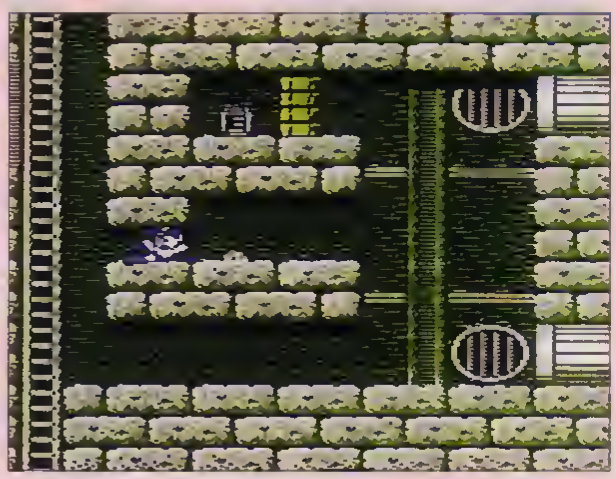
EN RESUME

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %



L'écran de sélection : z'ont l'air plutôt sympa les boss



Et une glissade, une !

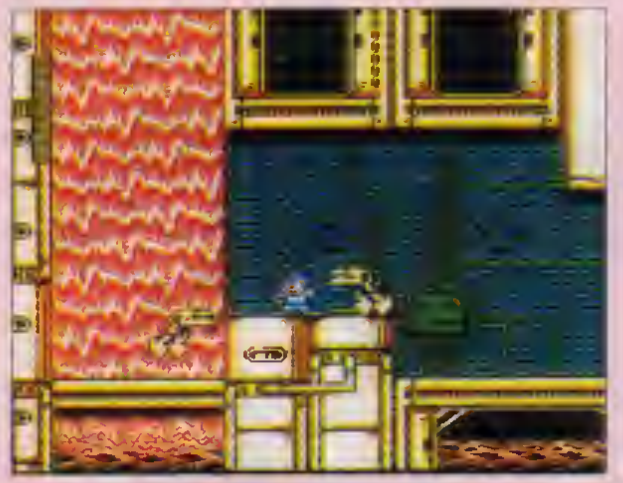
Gare aux pièges dans le désert de Hard Man

Tout le monde le sait : Capcom est un géant de l'arcade. Bizarrement, son titre le plus connu sur NES n'est pas une adaptation de borne, mais la série des Megaman, dont voici le troisième épisode.

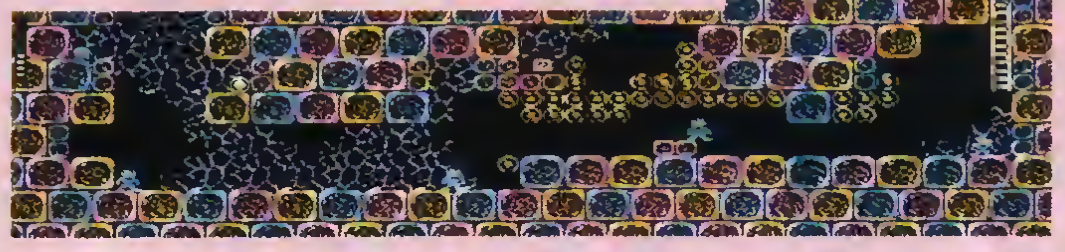
Et ce n'est pas près de s'arrêter. Pendant que le numéro trois sort en France, le quatrième du nom arrive aux States et Megaman 5 est prévu pour très bientôt au Japon. Il existe également deux épisodes sur Game Boy, dont le premier est testé dans ce numéro.

LE DOCTEUR WILLY A LA RESCOUSSE

Oui ! Vous avez bien lu. Le docteur Willy, le ladre, l'ignoble, le vil docteur qui a sévi dans les précédents Megaman vient aider le docteur Light. Mais alors, s'il reste tranquille, que doit donc faire notre héros mécanique ? Eh bien vous devez retrouver des cristaux pour faire vivre un nouveau robot. Le *bic*, c'est que ces cristaux se trouvent dans le monde des mines. Et si je vous dis que tous les robots qui travaillent dans les mines sont devenus fous, vous comprendrez que Megaman a du pain sur la planche. Alors bien sûr, j'entends d'ici les mécontents : « Oui, mais Megaman sans son ennemi pré-



Eh oui ! ce sont bien des graphismes NES



Dans les souterrains du niveau de Gemini Man il faut se frayer un chemin en tirant dans les bulles. Chacune d'elles détruit une petite larve. C'est l'endroit idéal pour regénérer son énergie

tertitre au-dessus), vous vous apercevrez qu'il est en fait complètement mécanique et qu'il peut servir de tremplin (au début), de plate-forme volante ou de sous-marin (ensuite). Bien sûr, l'écran des tirs permet aussi de sélectionner les différentes armes récupérées en défaisant les robots gardiens des huit premiers

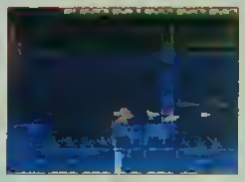
féré, c'est plus Megaman. » A ceux-là, je répondrai : « Patience, tout vient à qui sait attendre (Lao-Tseu... ou un autre, j'sais plus, bref, peu importe). »

TINTIN ET MILOU ? NON, MEGAMAN ET RUSH

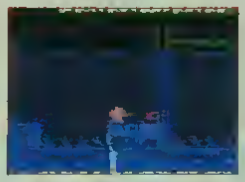
A première vue, lorsque l'on joue, on se dit : pas de problème, c'est bien Megaman. Le héros n'a pas changé et le système de jeu non plus. Vous dirigez toujours votre perso de la même façon et... tiens, un truc nouveau, il peut faire une glissade en abaissant la manette et en appuyant sur le bouton de saut. Cool, comme ça, il peut se faufiler sous les passages les plus étroits. Maintenant, parlons de l'écran des tirs que l'on obtient toujours en appuyant sur Start. Première constatation, c'est le vide total. Bon, c'est normal, c'est le début du jeu. Ah ! C'est pas tout à fait vide : y'a un clebs. Et là, c'est génial. Quand vous appelez le toutou répondant au doux nom de Rush (d'où l'in-

LES DIFFERENTS TIRS DE MEGAMAN

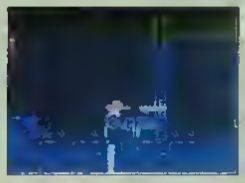
Tir normal



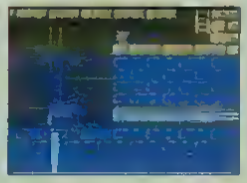
Les aiguilles de Needle Man



Le missile aimanté de Magnet Man

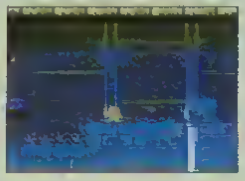


Le laser de Gemini Man

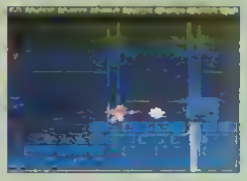


Le fulguro poing de Hard Man

La toupie de Top Man



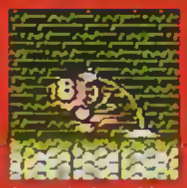
Le serpent de Snake Man



La boule d'énergie de Spark Man

L'étoile de la mort de Shadow Man

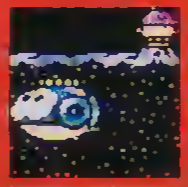
ET UNE BROCHETTE DE MONSTRES, UNE !



Le ressort qui saute à la rentrée.

Le hérisson-robot.

Le robot-aimant.



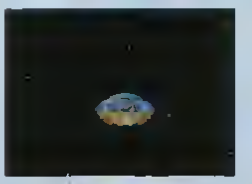
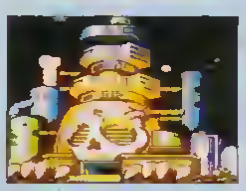
Le passage des toupies du niveau de Top Man est l'un des endroits les plus sympa du jeu. Comme les toupies tournent sur elles-mêmes, votre héros a un mouvement de va-et-vient correspondant à celui de la toupie. On a donc l'impression que Megaman tourne réellement sur la toupie.

niveaux. Ce qui me permet de faire le lien avec le paragraphe suivant (là, je m'épate !).

UN ROBOT, ÇA VA...

Comme dans tous les Megaman, vous commencez par choisir le niveau que vous allez effectuer en premier. Vous avez le choix entre huit niveaux et donc huit boss différents. Chacun d'eux étant bien sûr détenteur d'un pouvoir que notre héros pourra s'approprier. Ces niveaux sont

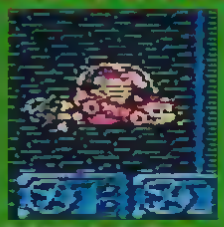
DOC WILLY IS BACK

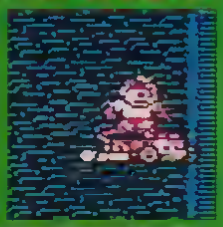
Après avoir éliminé les huit premiers robots, puis avoir effectué les quatre niveaux des fantômes de Megaman 2, le docteur Willy en profite alors pour dérober votre frère, Gamma

LES TRANSFORMATIONS DE RUSH

[illegible] l'air afin d'atteindre des endroits haut perchés).



[illegible] un sous-marin et n'est utilisable que dans l'eau)



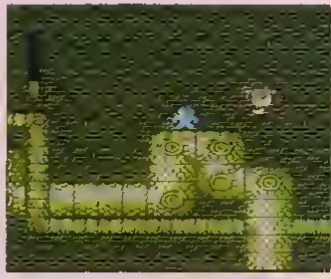
[illegible] peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement).

relativements durs (heureusement qu'il y a un système de mot de passe prévu). Il faut donc les choisir dans le **bon ordre** afin de pouvoir récupérer le pouvoir qui détruira plus facilement le chef du niveau suivant. Comme au début, vous ne savez pas quel pouvoir est efficace contre tel ou tel robot, vous passerez un certain temps à les essayer. C'est le petit côté stratégique que l'on retrouve dans tous les Megamaos. Chaque niveau a sa propre personnalité qui correspond en fait à celle du boss. Par exemple, vous trouverez plein de serpents dans le niveau de Soake Man ou des aimants dans le niveau de Magnet Man. Ensuite, après cette première phase, vous aurez à accomplir quatre niveaux gardés par les fantômes des boss de Megaman 2 ! En fait, ces mbots ont été envoyés par un nommé Break Man qui est lui-même un sous-fifre du docteur Willy. En vérité, ce satané docteur voulait simplement tous les cristaux et il a attendu que vous les apportiez au docteur Light pour les démber. Le jeu se termine com' d'hab' dans la forteresse du docteur Willy où vous aurez encore six niveaux à vous mettre sous la dent. Ouf.

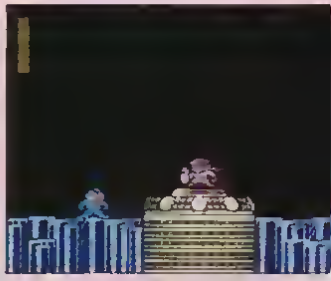
ALORS, HEUREUX ?

Les deux premiers épisodes de la série avaient une certaine réputation de facilité. Ce n'est pas le cas de celui-ci, je pourrais même dire que c'est l'un des jeux les plus **durs** de la NES, au même titre que les Tortues Ninja ou Batman. Mais comme la jouabilité est sans reproche, c'est plutôt un plus. Côté graphismes, c'est du **grand aet** (ah, les niveaux de Gemini Man et de Snake Man !..), c'est même à se demander si c'est bien un jeu NES que l'on a devant les yeux. Même chose côté musiques, elles sont variées et entraînantes, tout ce dont on a besoin pour se mettre dans l'ambiance. Seule ombre au tableau, il y a quelques ralentissements, mais bon, on ne va pas faire non plus la fine bouche. Finalement, c'est un grand jeu que Capcom nous a pondu et j'attends avec impatience l'épisode 4. ■

Wonder Fra,
le Megamaniaque fou



Le tuyau est en fait le corps d'un gigantesque serpent.



Au début, Break Man aide Mega Man

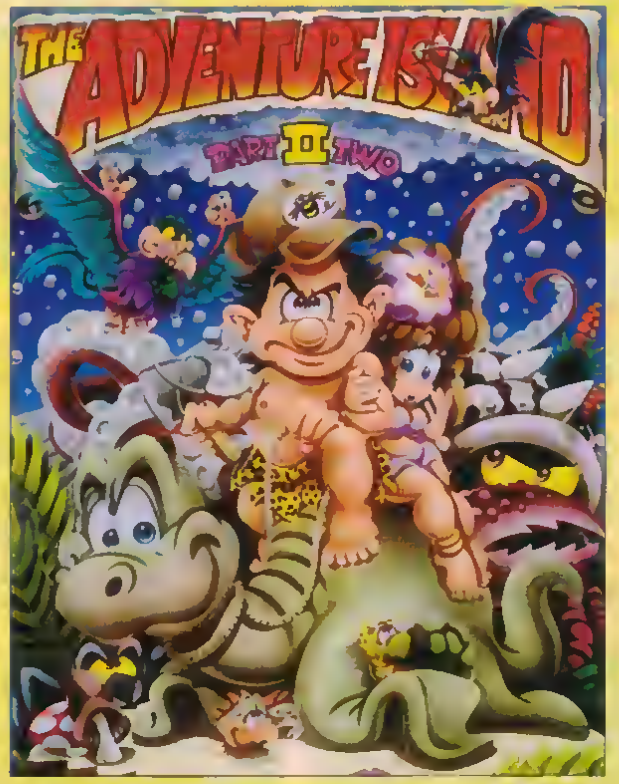
à déblayer le terrain. Alors qu'ensuite, il devient votre ennemi

93%

EN RESUME

MEGAMAN 3

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 62 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 88 %



Disponible depuis de longues années aux USA, le camarade Higgins débarque enfin dans notre douce contrée... Il était temps !

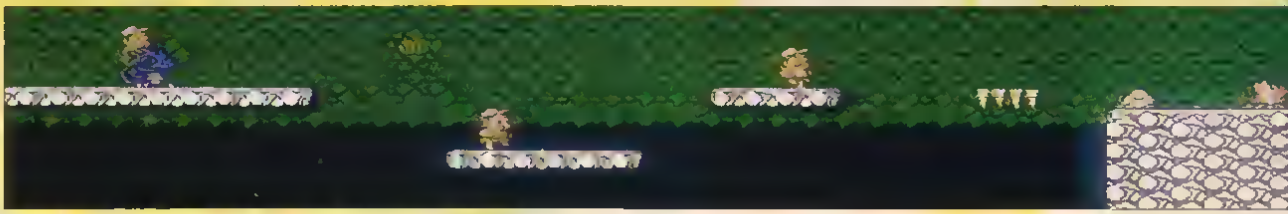
Les vieux routards de la console s'apercevront peut-être qu'Adventure Island est la copie conforme d'un certain Wonder Boy ! Et ils ne se tromperont pas, car il s'agit tout bêtement d'un clone du célèbre jeu Sega, repris et adapté par Hudson Soft (qui est aussi le concepteur et le développeur principal de la console NEC) pour les consoles Nintendo. La seule différence, c'est que le petit père Wonder Boy cède sa place au jeune Higgins. Comme son double, Higgins se balade avec sa tenue de plage, presque nu, un simple pagne « panthère » en guise de slip, et un air insouciant. Regardez-le bien, car c'est ce petit bonhomme qui va vous accompagner tout au long de huit mini aventures exotiques et chocs ! Comme quoi les cartouches de jeu sont les derniers mondes inexplorés de cette planète !

N'GOLO, N'GOLO, DANS LA CASE ?

Côté histoire, les concepteurs ne se sont pas foulés. Comme dans beaucoup de jeux de ce genre, Higgins court après sa dulcinée, la merveilleuse Tina, qui a été capturée par l'un de ces monstres sanguinaires qui hantent l'archipel. Notre Higgins (qui n'a rien à voir avec l'incroyable Higgins de la série *Magnum* !) va donc devoir affronter un tas de sales bestioles, dans un jeu de plates-formes du plus pur style. Lorsqu'il commence l'aventure, il ne possède même pas d'arme. Il peut juste sauter ou courir plus vite. Heureusement, il va vite trouver un œuf sur son chemin. Cet œuf renferme une option « hache ». Grâce à cela, il pourra mieux se défendre, en les envoyant sur ses adversaires. Il sera appelé à rencontrer d'autres œufs, qui cachent tous un bonus. Dans la plupart des cas, ils sont positifs : que ce soit un skateboard pour aller plus vite, ou un bébé dinosaure qui vous sert de monture. Mais cela peut être négatif, comme cette petite bestiole qui vous tourne autour, et qui bouffe votre énergie. Tiens, parlons-en de l'énergie, elle est gérée d'une façon tout à fait particulière dans ce jeu. Car la barre d'énergie qui est représentée en haut de l'écran ne régresse pas en fonction du nombre de coups que vous prenez (comme c'est le cas habituellement dans les jeux). Non, elle baisse en permanence, quoi que vous fassiez ! Pour l'en empêcher ou la ralentir, il faut ramasser le maximum de fruits qui parsèment votre chemin, et qui rajoutent quelques points d'énergie à chaque fois. Pas question, donc, de rester bloqué dans un coin du tableau. Pas question non plus de flâner !

LES RAVAGES DU TEMPS...

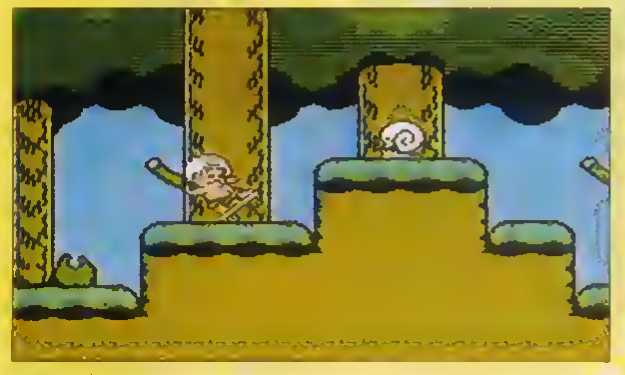
Chacune des 8 mini aventures se déroule sur une île différente, qui se compose de quatre ou cinq levels, et d'un boss de fin. La difficulté est croissante et les ennemis (la plu-



Les derniers pas d'un level. A la fin de chaque level, un bonus stage vous attend

Higgins s'épanouit sur son « adventure Island » !

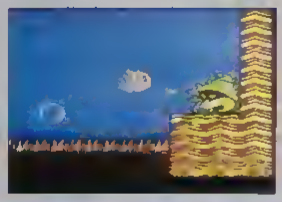
Comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, on a droit à une séquence de nage libre

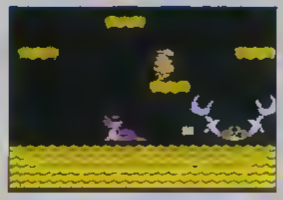


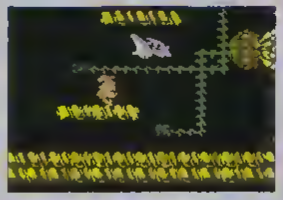
Higgins en skateboarder

Qui cherche bien, trouve des warp zones.

LES TROIS PREMIERS BOSS DE FIN DE NIVEAU

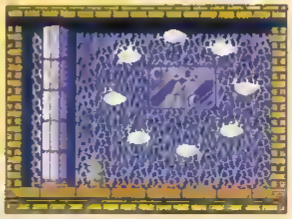






part du temps, ce sont des animaux genre escargot, crapaud, araignée ou poisson dans les levels immergés) ne sont pas très nombreux, mais ils deviennent vite agressifs et rapides. La jouabilité est bonne, des warp zones viennent même augmenter la richesse du jeu, et l'on arrive à bien s'amuser aux commandes. Bref, c'est un bon petit jeu, bien que l'on sente que cela a vieilli, mais il tient difficilement la route face aux dernières réalisations sur cette machine ■

Crevette,
the king of the juuuuungle !



80%

EN RESUME

ADVENTURE ISLAND II

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 88 %
- Animation : 89 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 89 %

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Les simulations de golf ne sont pas légion sur la NES. Alors, comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, Nintendo se fait plaisir avec un golf maison...

En attendant Super Mario-land 2 sur Game Boy, Super Mario 5 sur Super NES et Mario CD sur CD-Rom Adapter, Mario prend quelques petites vacances avant d'attaquer cette année chargée. Mais les secrets de la vie privée du héros le plus connu de toute l'histoire des jeux vidéo commencent à se découvrir peu à peu ! Ainsi, on apprend qu'il fait du dessin et de la musique (*cf* Mario Paint sur la Super Nintendo), mais NES Open Golf nous apprend quelque chose de plus... Il joue au golf !

MARIO ET SA BANDE

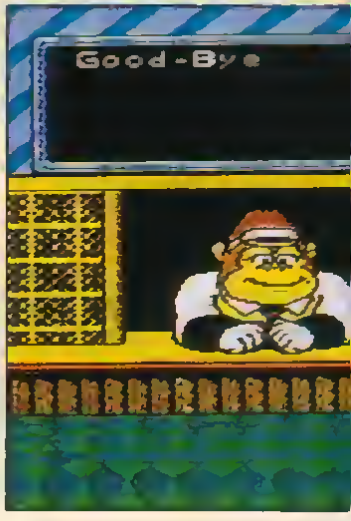
A ses côtés, on retrouve ses proches, Luigi et la princesse Toadstool, qui sont là pour l'épauler. Mais il ne faut pas compter sur eux pour guider votre choix dans les menus de sélection. Tournament, Match play ou Stroke play, il faut choisir ! En Stroke, on se fait son petit «18 trous » peinard, avec pour seule contrainte d'essayer de finir avec le moins de points possible. En Match, vous luttez contre un adversaire, et en Tournament, il s'agit d'un championnat classique, dans lequel vous luttez contre une liste d'une quarantaine de concurrents, avec un classement à la clef.

PLEIN D'OPTIONS

Un menu d'options judicieusement nommé « Club House » (du nom des bâtiments qui se trouvent sur les golfs) vous permet de personnaliser un tant soit peu votre jeu. Cela commence par l'enregistrement de votre nom, puisque la cartouche est équipée d'une pile au lithium (c'est tellement rare sur NES, qu'il est important de le signaler). On peut aussi préparer son propre caddie, avec le menu qui permet de choisir les 14 clubs que l'on va emmener avec soi sur le terrain. Ainsi que plein d'autres options, qui permettent de paramétrer presque tout le jeu. Il y a même, surprise du chef, un truc spécial pour calculer le montant des prix que l'on a gagnés, et devinez qui fait le guichetier ? Ben oui, c'est Donkey Kong... Incroyable, non? Comme quoi les rumeurs de son grand retour dans les aventures de Mario sont peut-être justifiées !!!

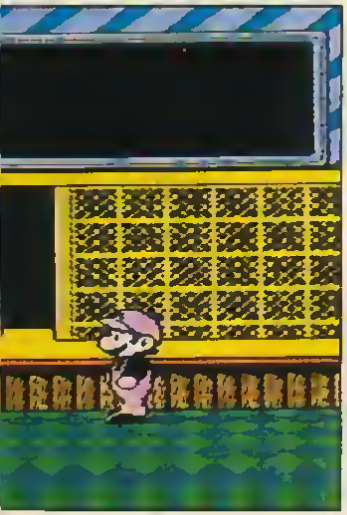
UN GOLF COMPLET

La grande force de ce NES Open Golf, c'est d'être relativement complet, tout en étant simple d'emploi. Que demander



1 Un vrai golf sur NES
2 C'est y pas mignon le pere Mario dans sa solopette rayée ?
3 Elle y va y va pas y va y va pas
4 La vue du green Classique
5 La revolte la bouteille à Donkey Kong !

de mieux ? Ainsi, il est possible de jouer sur trois courses différentes : les USA, le Japon et l'Angleterre. Après cela, les choses sérieuses commencent. Un bandeau sur le côté de l'écran donne tous les renseignements dont a besoin le joueur. Et quand je dis qu'il les donne tous, c'est pas du pipeau ! Vitesse et direction du vent, distance à parcourir, type de club, distance maxi du club, etc. Après, on choisit si l'on veut taper plus ou moins haut dans la balle (pour donner un effet de rétro, par exemple), on choisit le club, et on se retrouve dans le menu final, avec l'image de Mario, très concentré sur le swing que vous allez lui faire exécuter. On appuie une première fois, et un curseur se met à balayer de droite à gauche. Il faut l'arrêter une première fois en bout de course pour avoir la puissance maxi. Et quand il revient, il faut l'arrêter sur le petit trait blanc pour que la balle parte droite, ou avec un effet. Tous les obstacles et aménagements classiques du golf sont présents, du bunker aux divers plans d'eau.



En ce qui concerne les graphismes, ils sont assez extraordinaires pour une bonne vieille NES et la réalisation générale ne souffre d'aucun reproche. NES Open Golf s'adresse donc en priorité aux fans de ce sport, mais peut aussi attirer un public plus large grâce à son côté très ludique ■

Crevette, le marionnettiste
(en pantalon écossais
pour le coup)

93%

EN RESUME

NES OPEN GOLF

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 91 %
- Animation : 55 %
- Son : 24 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 94 %

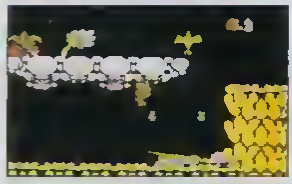
Eh oui, Chuck a trouvé comment monter. Il prend une pierre

Désirant sans doute rendre hommage à nos illustres ancêtres, Virgin a cru bon d'adapter sur Master les aventures d'un homme de la préhistoire qui, dans un monde de plates-formes, aura mille dangers à affronter. Et ils ont bien fait.

Chuck est un bon gars, vous savez. Il n'a peut-être pas l'air très aimable au premier abord, mais c'est normal : il ne l'est effectivement pas. Comme tout homme digne de ce nom à l'époque, Chuck raisonne d'abord avec sa massue. Et dans ce monde où les adversaires, aussi bien rampants que volants, sont légion, c'est une façon de faire plutôt sage

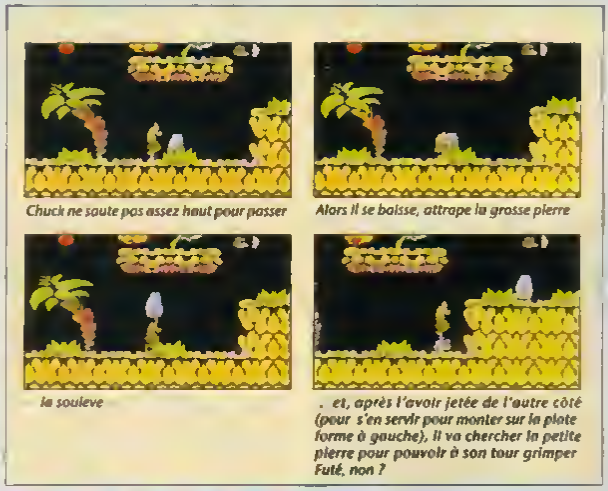
PAS SI BETE...

Mais Chuck n'est pas aussi foncièrement abruti qu'on pourrait le croire, à voir son air obtus que met en valeur un profil néanderthalien type (un peu genre Iggy, vous voyez ?). Il sait, en effet, se servir de tous les éléments du décor qui sont à sa diposition. Car Chuck doit traverser des endroits pleins de dangers et sa proéminente paroi abdominale, qu'il sait d'un mouvement leste projeter en avant pour éliminer ses adversaires (un peu comme peut le faire Iggy quand il ne boit pas son Coca light, vous voyez ?), sa paroi abdominale, disais-je, ne peut pas toujours le sortir des situations qui l'attendent. Alors, quoique fortement contrarié, Chuck est obligé de se servir de sa tête autrement que pour ouvrir en deux de rétiscentes noix de coco (ça, Iggy ne sait pas encore le faire, mais il apprend...). Ainsi, nous pouvons observer notre bedonnant héros faire preuve d'une véritable capacité de réflexion lorsqu'il franchit certains passages apparemment surélevés. Regardez les photos pour des explications plus détaillées.


... et la lance à l'autre bout du tremplin pour pouvoir décoller (tu cache pas derrière le rocher, Chuck !)

HETEROCLITES BIZARRERIES ETRANGES...

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les ennemis de Chuck Rock ne sont pas très communs.

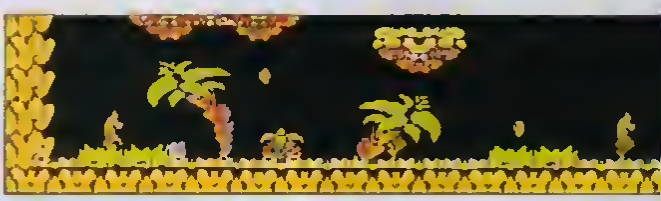

Chuck ne saute pas assez haut pour passer

Alors il se baisse, attrape la grosse pierre

... la soulève

... et, après l'avoir jetée de l'autre côté (pour s'en servir pour monter sur la plate forme à gauche), il va chercher la petite pierre pour pouvoir à son tour grimper. Futé, non ?

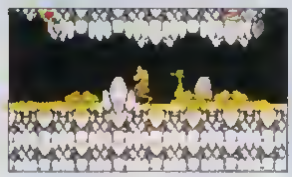
Pour passer la rivière, n'hésitez pas à monter sur le jet d'eau. C'est tout à fait normal. Si, si


De méchantes bestioles vous envolent des projectiles du haut des palmiers. Essayez de les éviter. Il vo m'explique : lorsque Chuck soulève une petite pierre, il est un peu ralenti. S'il en porte une très grosse, il

Dans le meme genre, si Chuck donne un coup de bide à la bestiole rouge non identifiée là

Voilà un gros mechant animal que vous ne pourrez occire qu en etablissant une certaine tactique A vous de decouvrir laquelle.

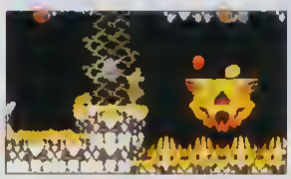
celle ci l emporte obligeamment dans les airs, lui foisant decouvrir de nouveaux horizons.



Chuck est poursuivi par un E T bedonnant qui a le nez en forme de trompette Là encore, c est tout a fait normal

La tete de cochon

et la tomate des bonus très marrants rapportant beaucoup de points



Les décors du second level sont assez ho, non ?

LES MOUVEMENTS DE CHUCK

Le il est normal. Cool.

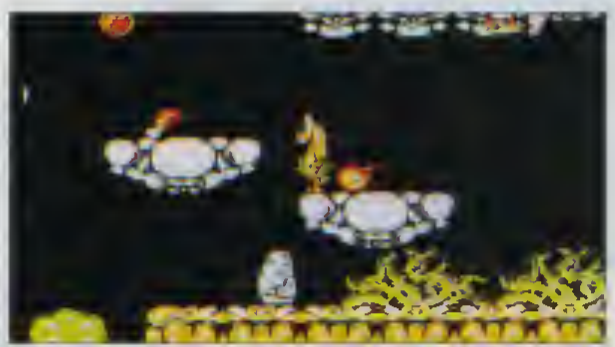
Chuck accroupi Ouille mes reins !

Il saute et frappe de son genou meurtrier

Et un coup de ventre, un !

Un saut normal très esthétique

Aaahhh ! Chuck est touché !



Le jeu vous propose des bonus sous la forme de morceaux de viande Bon appetit Au fait, evitez de tomber dans les ronces a coté, elles sont très dangereuses

Que ce soit le **martien ventru** ou le **Pacman** qui se divise, tous sont aussi baroques et dangereux. Mais que Chuck ne se laisse pas distraire par leurs mines étranges. Chacun de leurs contacts coûte un peu de précieux fluide vital et, si votre cœur se réduit trop, c'est la mort assurée. Et lorsqu'on sait que Chuck ne possède que trois vies, on se dit qu'il vaut mieux ne pas les gaspiller. Surtout qu'il n'y a pas de Continue. Cela dit, la jouabilité exemplaire dont bénéficie Chuck Rock permet au joueur confirmé de s'en sortir avec les honneurs. Les collisions de sprites, ainsi que les mouvements du personnage, sont effectivement très bien gérés. Et c'est avec plaisir que l'on dirige un Chuck qui répond au doigt et à l'œil : c'est d'ailleurs là un des points forts de ce jeu. De plus, si je vous dis que la réalisation générale est excellente (vous avez vu la grandeur des sprites ?), vous comprendrez que Chuck Rock s'affirme comme l'un des **meilleurs jeux** sortis sur Master ces derniers temps. Comme quoi on peut être laid, borné, et avoir des qualités. N'est-ce pas Iggy ? ■

Chris, qui aime bien Iggy (si, si !)

Chuck prend l ascenseur

s faudra faire ici preuve d'un peu de jugeote pour franchir le premier « tolus » Ce faisant, vous remarquerez que la gestion des poids est excellente Je « deplace avec une extrême lenteur et la lance moins loin Bien fait, non ?

93%

EN RESUME

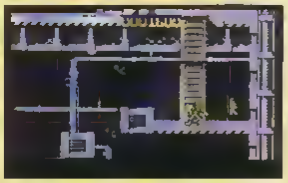
CHUCK ROCK

- Console : MASTER S.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 90 %

TERMINATOR

Parti à la recherche de sa proie, le Terminator n'a qu'un seul but, qu'une seule fonction : tuer !

Pour ceux qui n'auraient plus en mémoire les grandes lignes de l'histoire du film *Terminator* (le premier, pas le deuxième, sorti il y a quelque temps et qui a connu le succès que l'on sait), les voici en gros : dans un futur proche, les

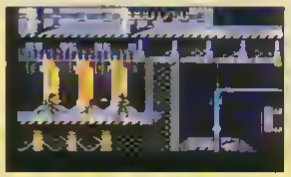


Dans la centrale, après avoir passé les trois portes, ramassez le fusil

hommes et les robots vivent en harmonie jusqu'au jour où ces derniers, devenant de quasi-êtres pensants, se rebellent et mettent en péril la race humaine. Un homme, John Connor, se fait chef de la résistance. Les robots, qui n'arrivent pas à l'éliminer, envoient alors un des leurs dans le passé, le Terminator, afin qu'il toe la mère dudit résistant. C'est clair jusque-là, non ? Apprenant cela, John envoie un de ses amis protéger sa maman. Ledit ami effectuera donc une protection très rapprochée qui fera de lui le père de son ami... en fait. Limpide !

TERMINATOR, LE JEU

Dirigeant le fameux copain du non moins fameux résistant, vous vous retrouvez donc dans le passé (en fait à notre époque, quoi ! Y'a combien de fous dans la salle ?) et livrez une véritable course contre la montre avec le Terminator. Lequel de vous deux saura retrouver **Sarah Connor** le premier ? Espérons que ce sera vous. Vos premiers pas vous conduisent à l'intérieur d'une centrale. C'est après avoir évité les bombes que vous parachutez un drôle d'engin. Vous affrontez donc tous les gardes de la centrale. Et ils sont nombreux, les bougres ! Agissant avec la délicatesse que l'on sentait déjà bien dans

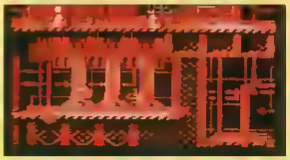


... puis revenez sur vos pas, vers le réacteur. Activez la bombe ...

le film, vous balancez donc des grenades sur chaque personnage qui a la malencontreuse idée de se trouver sur votre chemin, le faisant exploser en une gerbe de feu. Pour vous sortir de cet endroit malsain, une seule solution : amorcer une bombe qui fera sauter le réacteur. Pour savoir comment faire, vous

Ceci vous permet de passer le laser à l'extérieur sans problème .

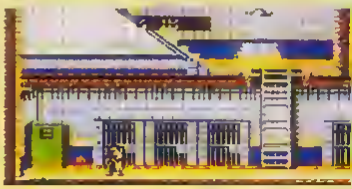
n'avez qu'à mater les photos. Du travail de pro (euh, merci mister Braille !). Ensuite, vous vous retrouvez dans des rues pour le moins mal fréquentées où il vous faudra éviter moult cocktails Molotov que des allumés aux cheveux verts n'hésiteront pas à vous balancer. La seule et unique tactique à adopter ici encore est celle du gros bœuf qui tire sur tout ce qui bouge. Décidément, l'esprit du film est bien respecté. Montez sur les toits des immeubles et retrouvez votre chemin dans un dédale urbain en piteux état. Vous vous rendrez vite compte qu'il vaut mieux ne pas s'éterniser sur les toits : un hélicoptère malveillant



... et partez vite. Ça va sauter !

... alors que si vous n'aviez rien fait, vous seriez mal (qui c'est qui va se prendre le laser ?)

vous y attend. Une discothèque à l'ambiance survoltée constitue le décor suivant. Là, vous y rencontrerez pour la première fois le physiquement impressionnant Terminator. Si vous vous en sortez, c'est alors aux multiples dangers que recèle une prison que



A l'intérieur de la prison, il vous faudra faire attention boîte de nuit. Si l'un de ses tirs vous atteint, c'est 30 pc

Dans les rues, les « keupons » vous attaquent à tout va. L'échelle est bienvenue.

Sur le toit, n'essayez pas de sauter sur le bord opposé

vous devrez faire face. Sarah, mon amour, tu vas bien au moins ?

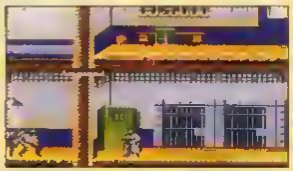
Dans le dédale labyrinthique d'immeubles, retrouvez votre chemin.

EUH, FAUT VRAIMENT REFLECHIR ?

Terminator se révèle être un jeu à la réalisation très bien léchée (wouah, l'expression !). Les graphismes, en particulier, sont d'une qualité rare pour une Master. La prise en main du personnage, très difficile au début, est finalement assez bonne. Très « hard », ce jeu n'a pas de Continue et lorsque vous mourez (vous n'avez qu'une vie !), vous ne reprenez pas depuis le début du niveau auquel vous êtes mort, mais au début du premier level. Pour avancer, il faut donc vraiment s'accrocher. Mais c'est plutôt une bonne chose qui oblige même l'excellent joueur à en suer un minimum. En fait, le plus gros défaut de Terminator, c'est son côté « tire dans l'tas encore et toujours » qui est fatigant à la longue. Je souffre d'ailleurs d'une paralysie temporaire de l'index droit due à un mouvement répété et intensif de celui-ci sur le bouton Fire de mon paddle. A vous de voir, donc. Mais si vous avez envie de vous offrir des vacances (et d'en faire profiter vos neurones), n'hésitez pas à vous « lobo-terminatiser ». Il en restera toujours quelque chose. ■

Chris,
tout plein de muscles partout
(surtout dans le petit doigt)

Pour repousser le Terminator efficacement, adoptez un timing d'enfer : on se baisse, on tire, on avance



Dans la prison. Pour une fois, tirer sur les flics est permis

Avancez simplement et laissez-vous tomber. C'est la seule solution pour ne pas mourir

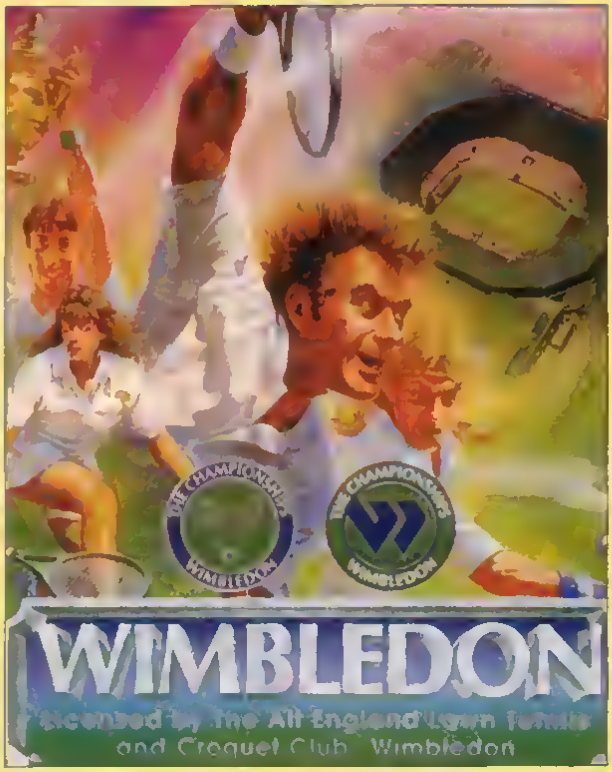
au chemin que vous empruntez pour ne pas vous perdre. Plus haut se trouve encore le Terminator. Utilisez la même tactique pour le passer que dans le
ints de vie en moins

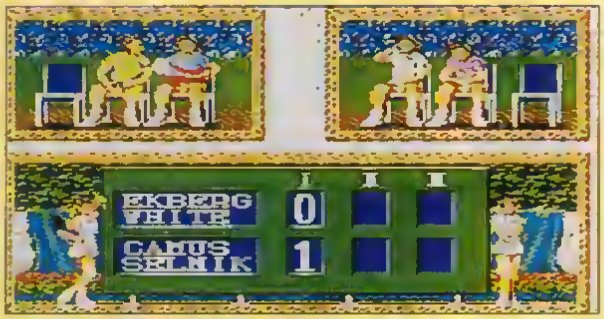
79%

EN RESUME

TERMINATOR

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 78 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 93 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 84 %

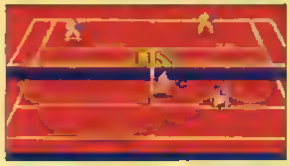




De bien beaux ecrans entre les jeux

Si, comme le staff de *Player*, vous ne décollez pas de votre écran pendant la durée de Roland-Garros, voici de quoi prolonger la folie des courts sur votre console domestique. Sortez les Lacoste, ça va saigner !

La simulation de tennis, c'est comme du Coca au frigo : un truc qu'il faut impérativement posséder si des copains débarquent à la maison ou pour les petites envies subites. En un mot, la base indispensable de toute logithèque digne de ce nom. Afin de renouveler un Tennis Ace pourtant très convaincant malgré son âge, Sega nous envoie Wimbledon. Jeu, set et match !



Notre ami Edberd a rattrape la balle un peu trop tôt

TIENS, IGGY S'EST ENCORE TROMPE DE SCRIPT !

Dans une lointaine galaxie, les forces de l'empire Bydo fondent sur une planète sans défense. Seul avec votre raquette à **triple tir plasma**, vous attendez de pied ferme les visqueux pour leur infliger une raclée qui les marquera pendant des générations. Comment ? Ah oui, vous avez raison, c'est pas vraiment ça. Car, comme tout le monde l'a certainement compris, Wimbledon se contente de vous demander de renvoyer une balle toute bête sur un court. Bref, de jouer au tennis quoâââ.

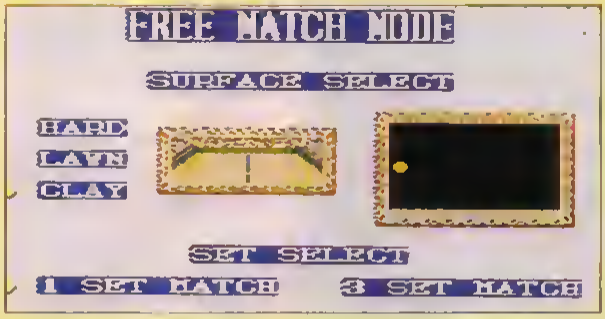
PAS DE MAUVAISE SURPRISE

Le genre étant désormais bien rodé, on ne sera pas étonné de retrouver les habituelles options, à commencer par le choix entre un mode « entraînement » destiné aux débutants et un mode « tournoi » proposant de gagner le **grand chelem** en enchaînant plusieurs tournois à la suite. Un système de mot de passe permet d'ailleurs de reprendre le tournoi au dernier match gagné. Pas de surprise non plus du côté des joueurs : 16 vous sont proposés. Chacun possède évidemment ses aptitudes et ses faiblesses. Les caractéristiques brillent d'ailleurs par leur richesse : outre son nom et son pays, on trouve dans la fiche signalétique un score de vitesse, de puissance de frappe et d'adresse ainsi qu'un **commentaire** sur le jeu qui lui convient le mieux (en fond, au filet ou encore généraliste). Les amateurs pourront même décider de bâtir un personnage *ex nihilo* en répartissant des points dans ses différentes spécialités. Enfin, on retrouve le classique choix du terrain : dur, gazon et terre battue. Même richesse en cours de jeu. Grâce à une combinaison des touches de direction et des boutons de tir, la plupart des coups de ce sport sont disponibles : balles brossées, coupées, rases ou en chandelle, services au ras du sol et en boucle... On a même la joie de voir les personnages plonger pour rattraper certains tirs, un coup que j'ai toujours adoré, surtout quand c'est Noah qui s'y essaie.

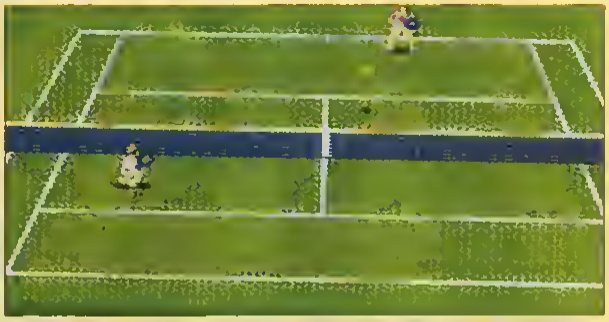
Petite balle coupee près du filet.

CONVIVIAL, J'AI DIT CONVIVIAL

Les simulations sportives obéissent en général à un bon vieux proverbe : « Plus on est de fous, plus on rit. » En effet, si le jeu contre la machine s'avère idéal pour l'entraînement et les soirées en solitaire, c'est à **plusieurs** que ce type de jeu devient vraiment irrésistible. J'irais même jusqu'à dire qu'il n'y a pas de meilleur



Une animation vous montre l'effet du terrain sur les rebonds de la balle.


A deux, le court semble plus grand, n'est-ce pas ?

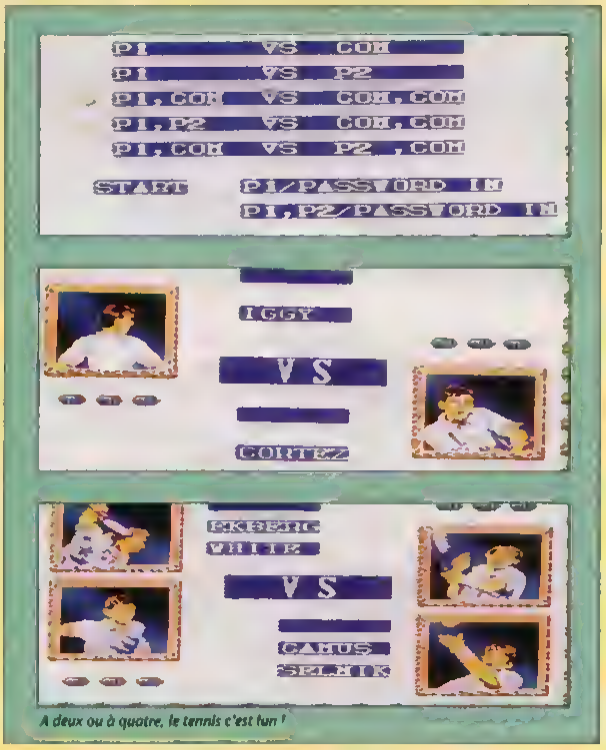
Comme le veut la coutume, le terrain de jeu déborde un peu de l'écran et défile en scrolling en fonction des déplacements de la balle.

moyen pour mettre de l'ambiance dans une après-midi entre amis. Wimbledon gère de un à deux joueurs dans des combinaisoos variées : l'un contre l'autre en simple, en double allié contre deux joueurs dirigés par la console ou encore l'un contre l'autre en double (le second joueur de chaque équipe réagissant automatiquement) Afin de s'entraîner pour les matchs en double, on trouve même la possibilité de se livrer seul à une partie à quatre : dans ce cas, vous ne dirigez qu'un joueur, la bécane se chargeant de votre coéquipier et de vos deux adversaires.

ROLAND-GARROS, C'EST PAS FINI

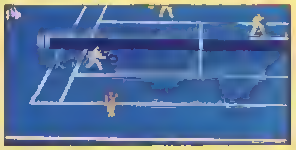
Les cartouches de tennis relèvent de l'auberge espagnole On a vu fleurir, dans ce genre hautement prolifique, la meilleure et la pire des choses. C'est d'ailleurs un peu le problème pour les vilains petits canards : la comparaison avec les meilleurs produits sur 16 bits tient souvent du jeu de massacre. Après avoir expérimenté les merveilles de Final Match Tennis, impossible de ne pas se montrer impitoyable avec les ratages, quand bien même ils tourneraient sur des machines moins puissantes. Coup de chance, Wimbledoo est carrément le meilleur tennis qu'il m'ait été donné de voir sur 8 bits. L'animation est stupéfiante de vitesse, les graphismes assurent bien (en particulier les écrans fixes), une musique rythme la partie et, élément vital, la jouabilité est impeccable. En plus, on ne peut que craquer en voyant les personnages esquisser des pas de danse ou frapper le sol de désespoir à la fin des jeux. En bref, une simulation sportive de premier choix, qui nécessite une légère période d'adaptatinn du fait de sa rapidité, mais a tout pour devenir le standard des jeux de ce type sur 8 bits. Voilà qui va mettre du baume au cœur des possesseurs de Master ! ■

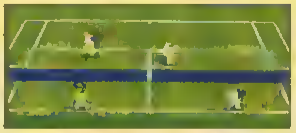
Iggy, 1 238e tête de série



A deux ou à quatre, le tennis c'est fun !

Edberg, un vrai tueur Regardez donc ses caractéristiques !


De vraies petites danseuses ..


Les perdants pleurent les vainqueurs dansent, c'est la dure loi du sport

90%

EN RESUME

WIMBLEDON

- Console : MASTER S
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 76 %
- Animation : 86 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %

Rien de mieux qu'une excellente cartouche « trois en un » pour dégraisser votre bonne vieille Master System !

Je vais profiter de la venue d'Arcade Smash Hit pour vous causer d'un sujet qui risque de devenir important dans les années à venir. Je veux parler des **compilations**. Pourquoi cela ? Tout simplement parce que les CD-Rom qui se profilent à l'horizon de l'année prochaine seront le support idéal pour ce genre d'opération. La recette est simple : vous prenez quelques bons vieux titres qui ont fait leurs preuves dans le passé mais qui ne se vendent plus beaucoup, et vous en faites une cartouche ou un CD qui, pour une somme modique, offre de nombreuses heures de jeu (si le choix des titres a été fait correctement par l'éditeur). Ainsi, l'énorme capacité de stockage des CD-Rom permettra de mettre une sélection d'innombrables jeux cartouches sur un seul disque. Il faut donc s'attendre à en voir débarquer un sacré nombre dans le futur. Malheureusement, les consoles 8 bits seront privées de CD-Rom et il ne reste plus que deux solutions aux possesseurs de Master System : acheter une 16 bits (ce qu'il faudra bien faire un jour de toute façon !) ou acquérir dans l'immédiat Arcade Smash Hit que sort Virgin Games, et qui vous en propose une sur cartouche.

HISTOIRE DE L'ART !

Trois jeux complets vous sont proposés dans Arcade Smash Hit : Centipède, Crack Out et Missile Command. Trois ancêtres de l'histoire des jeux. Pour vous donner un ordre d'idées, ils sont tous apparus vers 1978-1983 ! Vu que certains de nos lecteurs ont moins de dix ans, ces jeux sont nés avant eux !!! Il ne faut donc pas s'attendre à des jeux hyper sophistiqués, surtout que pour les faire tous tenir sur une seule cartouche, ils n'ont pu être que très peu actualisés. Ils restent néanmoins très jouables, et n'ont pas perdu une goutte de leur charme... Nostalgie, quand tu nous tiens...

CENTIPEDE

Ce n'est autre que le premier shoot'em up après Space Invaders ! Créé par Atari en 83, c'est celui des trois qui supporte le moins sa réapparition. Le but du jeu est simple : l'écran est rempli de champignons qui absorbent les tirs du petit vaisseau que vous dirigez en bas de l'écran... ce qui vous gêne énormément. Car dans le même temps, un Mechas mille-pattes descend petit à petit du haut de l'écran. Vous l'avez compris, il faut le détruire. Ce qui n'est pas très facile, puisqu'il se sépare en plusieurs morceaux quand vous le touchez. Quand vous avez eu raison de tous les morceaux, un nouveau, plus

Il faut éliminer les mille pattes bleus (Centipede)

De temps en temps, des oiseaux envahissent l'écran (Centipede)

Que c'est bon de retrouver Missile Command !

La boule trouve une voie royale (Break Out) !

rapide, apparaît à son tour. De quoi s'arracher les cheveux !

MISSILE COMMAND

C'est mon préféré (il faut dire que je vénère ce jeu depuis ma plus tendre enfance !). C'était l'un des jeux favoris des étudiants américains vers la fin des années 70. Il consiste à protéger des villes de vagues ininterrompues de missiles nucléaires, en dirigeant sur eux (avec l'aide d'un curseur) des batteries antimissiles. Même dix ans après, cela reste excellent.

BREAK OUT

Et l'on finit par le plus avancé. Break Out est l'un des casse-briques qui a tout de suite pris la succession de Pang (qui est le premier jeu vidéo référencé dans le monde !). C'est un casse-briques classique, sans les options d'Arkanoid, mais avec une jouabilité tout à fait remarquable. Difficile de résister.

Le bon vieux casse briques des familles (Break Out) !

VIRGIN MEGA SCORE !

Bonne idée, donc, de la part de Virgin, de nous ressortir ces antiquités sous la forme d'une compil. Le tout est très jouable, sans prétention, et permet de varier les plaisirs au sein d'une même cartouche, sans y laisser toute sa tirelire ! ■

Crevette, compile ses souvenirs !

L'une de vos villes vient d'exploser (Missile Command)

88%

EN RESUME

ARCADE SMASH HIT

- Console · MASTER S.
- Genre : compilation
- Graphisme · 45 %
- Animation : 80 %
- Son : 12 %
- Jouabilité · 89 %
- Difficulté · 82 %
- Durée de vie . 80 %
- Player Fun : 89 %

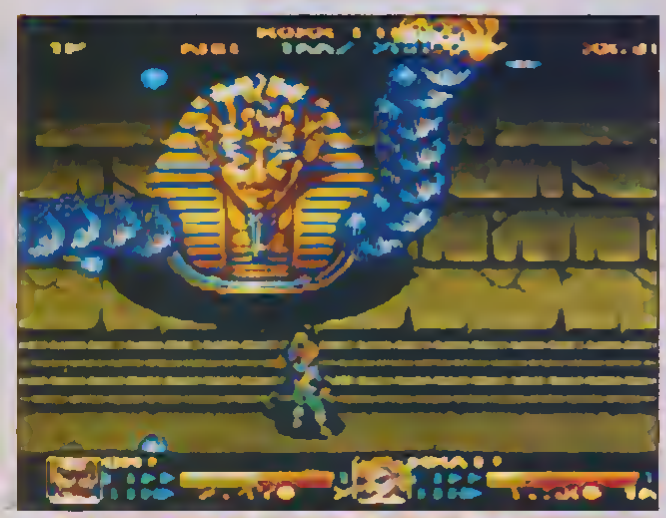
Ninja Commando, un beat them up à la limite du shoot them up.

Décidément, les savants fous sont très en vogue ces temps-ci. Cette fois, un mégalomane projette de modifier l'Histoire en intervenant dans le passé. La formation de Ninja Commando a pour but de s'opposer à ces noirs desseins en éclatant tout ce qui bouge à l'écran. Vous pouvez effectuer cette mission seul, mais à deux, les chances de succès sont plus raisonnables. Trois personnages sont à votre disposition. Pour une fois, l'aventure commence dans le laboratoire du vilain, et il faut tirer sur tout ce qui bouge. A la fin de ce premier niveau, vous aurez accès à la machine à explorer le temps. Vous vous lancerez alors à la poursuite du savant fou à travers les âges. L'ordre d'apparition des trois niveaux est aléatoire.

KILL THEM ALL

Ninja Commando est un beat them up à scrolling vertical, du genre de la Mercs ou de la borne d'arcade Commando. Les trois personnages ont chacun des attaques différentes. Les attaques de Joe Tiger sont à base d'électricité, celles de Rayar, de feu, et celles de Ryu sont un mélange des deux. Je me demande si une inversion des pouvoirs de Rayar et de Joe ne se serait pas produite

à la programmation. Les personnages ont un compteur d'énergie. Les parcours sont jonchés de bonus et d'options. La nourriture permet de régénérer une partie de l'énergie perdue. Lorsque votre personnage collecte trois parchemins, il se transforme immédiatement, et pour un temps limité, en un animal invulnérable. La transformation la plus réussie est sans cooteste celle de Ryu sous la forme d'aigle de feu. Chaque ennemi détruit vous rapporte une ou cinq pièces, en fonction de l'attaque utilisée. Le nombre de pièces est comptabilisé à la fin de chaque oiveau et vous régénère d'une partie de l'énergie perdue. La deroière option que vous pouvez collecter est l'épée de feu mais, à l'écran, ses effets ressemblent plus à ceux d'un lance-flammes.



DE L'EXCELLENT ET DU PAS MAUVAIS

Suivant les difficultés choisies, si vous jouez seul ou à deux, les niveaux sont plus ou moins peuplés. A l'âge de pierre, par exemple, en mode Facile, il n'y a pas de tyrannosaures. Je vous conseille donc de jouer en mode Normal pour pouvoir profiter pleinemeot des graphismes de Ninja Commaodo. D'uoe façon générale, les attaques que peuveot effectuer les trois personnages soot **surpuissantes**, cependant leur réalisatioo nécessite une bonne dextérité. Pour les attaques les plus puissantes, il faut bouger votre joystick dans six directions avaot d'appuyer sur le boutoo de tir. Inutile de dire que ces eochaînements sont difficiles à réaliser L'utilisatioo du pouvoir spécial est l'occasion d'admirer un effet de zoom remarquable. Sigoalons également que l'animation souffre parfois de légers ralentissements, et pour les plus gros sprites (les effets des pouvoirs spéciaux), il peut se produire quelques clignotements. ■

Wolfen

PRESENTATION DES PERSONNAGES

A – Le boss de la préhistoire, un dinosaure robot.
B – Tyrannosaurus Rex et plantes carnivores de l'age de pierre
C – Quand ils sont transformes les heros sont invulnerables
D – Rencontre historique avec Toutankhamon
E – Rayar plonge à l'epoque du japon medieval

90%

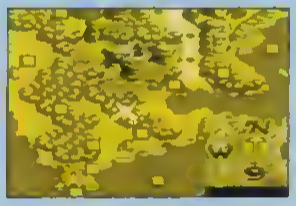
EN RESUME

NINJA COMMANDO

- Console : NEO-GEO
- Genre : kill them all
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 75 %

Equation à résoudre : sachant que « hook » signifie crochet et que ledit Crochet est capitaine, ce jeu retrace les aventures de quel héros ? Qui a répondu Mary Poppins ?

Pauvre Peter Pan, inconnu des nuls en maths. Pourtant, c'est cool les maths... Non, je plaisante, moi aussi je me payais des bananes aux interros. Ça me fait penser que des bananes, y'en a dans le jeu, lancées par des gorilles juchés sur les arbres. Et même que ça glisse. Mais j'oublie que certains ne connaissent pas l'histoire de Hook (tel film, tel jeu). Reprenons depuis le début.


Carte du Pays Imaginaire

A droite une potion de vie, à gauche un dé à coudre.

FAUT DU PHARMATON POUR PETER

L'ex-chef de bande des Enfants Perdus est devenu un businessman qui ne pense qu'à son boulot. Un jour, ses enfants sont enlevés par Crochet le Vengeur. Or, Peter a tout oublié de son enfance et de ses démêlés avec Crochet. La fée Clochette arrive à la rescousse et le convainc de partir au Pays Imaginaire retrouver ses petiots. C'est pas le Club Med pour Peter qui doit traverser un bon nombre de niveaux afin de se battre contre Crochet. Les pirates, les Enfants Perdus (qui ne le reconnaissent pas) et même les animaux font tout pour l'empêcher d'avancer. A l'écran, une carte de l'île et une boussole indiquent les différentes étapes et la direction à suivre.

OUBLIE PAS LA LISTE DES COURSES !

Peter débute ses recherches dans la forêt des pirates ou dans la mine hantée, au choix. Dans la forêt, il grimpe aux arbres, saute de branche en branche (alias Tarzan) et traverse des rivières mortelles sur des petits radeaux. Tout ça en pourfendant les pirates avec son épée de bois et en évitant les animaux. Son but est de récolter un certain nombre d'objets, affiché en bas de l'écran, pour pouvoir passer au niveau suivant. Mais les niveaux sont de vrais labyrinthes... Dans la mine, les fantômes et zombies sont de rigueur et bien entendu, ils sont indestructibles, donc à éviter par la ruse. Peter devra aussi nager au milieu des méduses et mines sans se laisser choper par les tourbillons de la mer et en ramassant les perles des huîtres. Ce n'est pas dans le niveau suivant, tout de glace composé, qu'il pourra se sécher. Doudoune obligatoire. Et puis ça glisse ! Après tout ça, faudra voler grâce aux billes ramassées qui donnent des pensées heureuses. Les billes sont cachées à ce niveau dans des ballons, mais certains dissimulent des explosifs. Par bonheur, il y a pas mal de potions de vie à glaner pour

Attention à la pierre qui s'enfonce régulièrement dans l'eau

A la mine, l'accueil est chaleureux !

Faites des paniers, ça rapporte des points

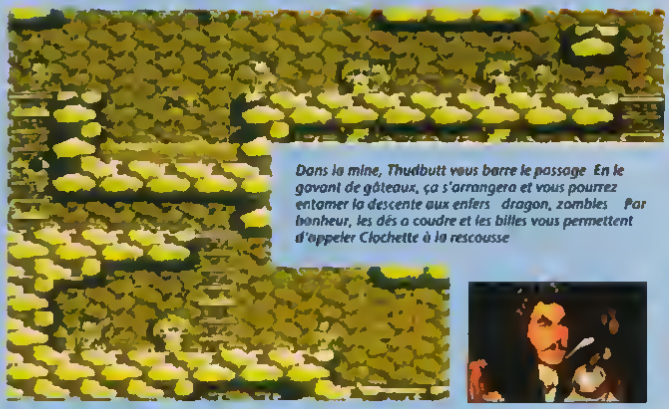
Ben oui, Pete, en compoût

compenser les dommages causés par les ennemis.

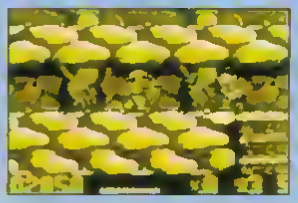
CLOCHETTE, TOUJOURS AMOUREUSE

La fée Clochette suit Peter daos ses déplacements s'il possède des dés à coudre. Eo les utilisaot, Clochette envoie de la poudre magique sur les ennemis qui disparaissent. Peter deviendra plus puissant en combattant Rufio : s'il est vainqueur, il récupère son épée magique. Après toutes ces péripéties, vient le moment tant atteodu du combat contre Crochet. Avec tant de niveaux assez variés, le jeu aurait pu être génial. Surtout que les graphismes et l'animation sont sans défauts. Même la musique est super sympa. Mais bon, je dirai la même chose que Chris (qui l'a testé sur NES et le jeu est identique) : ramasser des objets, c'est pas palpitant et puis c'est un peu facile Alors Hook est super bien réalisé, mais ne vous attendez pas à la grande aventure ■

Miss VTM


Dans la mine, Thudbutt vous barre le passage En le gavant de gâteaux, ça s'arrangera et vous pourrez entamer la descente aux enfers dragon, zombies Par bonheur, les dés a coudre et les billes vous permettent d'appeler Clochette à la rescousse

C'est cool de s'envoyer en l'air


Faut respirer de temps en temps

Ce mort vivant est indestructible et emm .. le monde dans les recoins.

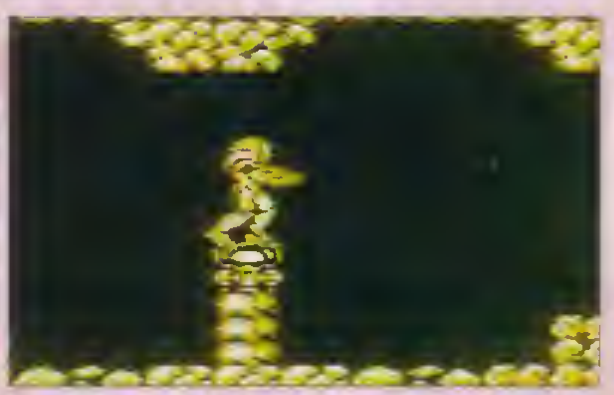
70%

EN RESUME

HOOK

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 70 %

L'aspect d'un metroïd après sa première mue.

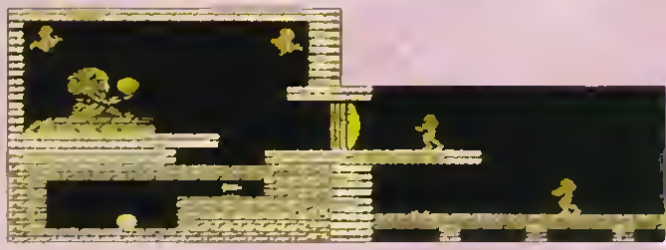

Une des bornes de sauvegarde que vous trouverez à plusieurs endroits du jeu

Après le vif succès qu'a rencontré Metroïd sur NES, on ne pouvait pas en rester là. La chasse aux metroïds est de nouveau ouverte, mais sur Game Boy cette fois.

Contrairement à ce que l'on pensait, tous les metroïds n'ont pas été annihilés. Samus Aran (c'est le nom de l'héroine) reprend du service, avec pour mission de débarrasser, une bonne fois pour toutes, les metroïds ayant survécu à la première tentative d'extermi-

Cette statue tient dans sa main l'option du rayon de glace

Le vaisseau spatial, la base de votre aventure. Vous pouvez y regénérer votre énergie et votre stock de missiles


La boule que contient cette statue cache une option augmentant votre puissance de feu. Il en existe plusi

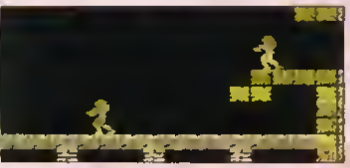
nation. Précisons qu'un metroïd est une créature qui se nourrit de toute matière vivante qu'il rencontre. Metroïd II est un jeu d'arcade-aventure qui promet de longues nuits blanches d'exploration.

L'EQUIPEMENT

En bas de votre écran de jeu, un détecteur de metroïds vous annonce qu'il y en a quarante dans les souterrains de la planète SR388. L'armement de base de Samus Aran est constitué d'un laser et d'un nombre limité de missiles. Le laser est destiné à vous débarrasser des monstres qui hantent les galeries souterraines. Gardez précieusement vos missiles, ils constituent la seule arme efficace contre les metroïds. En plus de sa forme humanoïde, Samus Aran peut également se changer à volonté en petite boule. Sous cette dernière forme, Samus ne peut pas se battre, mais peut en revanche atteindre certains endroits inaccessibles sous sa forme d'origine. La combinaison de Samus peut encaisser cent points de dommage. Lorsqu'elle en perd, elle peut se régénérer en collectant les petites pastilles d'énergie qu'abandonnent, de temps en temps, les monstres vaincus.

UNE DIFFICULTE CROISSANTE

Très rapidement, vous remarquerez que la résistance des monstres errants s'accroît. Il devient nécessaire d'augmenter la puissance de feu de Samus. Diverses options destinées à Samus sont entre les mains de statues, vestiges d'une ancienne civilisation. Elles se trouvent derrière d'épaisses portes qui ne peuvent être détruites qu'à l'aide de missiles. Vous constaterez que les trois premiers metroïds ne sont pas difficiles à débusquer, mais ensuite, les choses se gâtent. Très vite, on remarque qu'on tourne laborieusement en rond. Il faut trouver un passage secret. Pour l'atteindre, il est indispensable de trouver une option vous permettant de vous servir des bombes. Ces bombes ne peuvent s'utiliser que lorsque Samus est sous la forme de boule. Les déflagrations provoquées par ces explosifs propulsent la boule en hauteur.



...urs sur la planete SR388

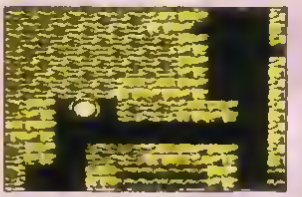
Lorsque Samus tue ses monstres, [illegible] des pastilles ou des missiles à collecter.

Avec le rayon de glace, Samus Aran peut geler ses adversaires un court instant.

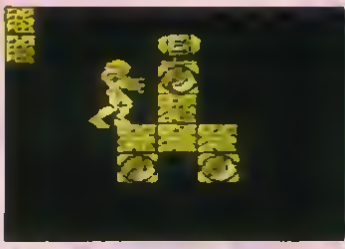
UNE RICHESSE EXCELLENTE

Metroïd II est une des rares cartouches équipées d'une pile. Il y a trois fichiers de sauvegarde accessibles sur la page de présentation. Ce n'est vraiment pas superflu lorsque l'on voit la taille des labyrinthes. La variété des options est remarquable. Je pense particulièrement à la « Spider ball ». Lorsqu'elle a trouvé cette dernière option, Samus peut, sous sa forme de boule, adhérer aux parois et ainsi accéder à de nouvelles zones. Lorsque cet événement se produit, c'est un intense soulagement. Citons également la réserve d'énergie qui, une fois trouvée, augmente de cent unités supplémentaires votre compteur de vies. Nous sommes en présence d'un jeu d'une richesse et d'une difficulté élevées. Grâce à l'excellente jouabilité de Metroïd II, la difficulté est à la hauteur de la durée de vie du jeu. Un bon investissement pour tous les fans d'arcade-aventure sur la portable de NES. ■

Wolfen



En trouvant la « Spider ball », vous pourrez adhérer aux murs et accéder à de nouvelles zones.



L'option d'énergie permet d'augmenter votre compteur de vies

91%

EN RESUME

METROID II, RETURN OF SAMUS

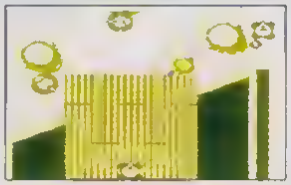
- Console : GAME BOY
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 80 %

Quand les chars n'ont pas des gueules de char, quand la guerre c'est fun, quand il n'y a pas d'adjudant débile pour nous empoisonner la vie, moi j'aime l'armée.

Figurez-vous que dans deux mois, je pars sous les drapeaux. Si, si... C'est dire si je ne supporte pas, en ce moment, tout ce qui pourrait me rappeler de près ou de loin cette terrifiante épreuve. Pourtant, le petit char de Trax m'a fait craquer. Je dois être un peu fêlé sur les bords.

J'EN VEUX DES COMME ÇA A L'ARMEE

Pour nos amis qui ne comprendraient rien à rien, Trax met donc en scène un petit char chargé de pénétrer les lignes ennemies. Là où ça devient sympathique, c'est que le char en question n'a vraiment pas la tête d'un de ces engins très prisés des gros bœufs militaristes. Il a même plutôt un look BD avec ses formes rondes et ses grosses roues noires. Notre petit tank s'en va donc, progressant dans un décor montré en vue aérienne en démolissant la cohorte d'engins métalliques qui tentent de lui barrer le chemin. Qui dit shoot them up dit (tous avec moi !) bonus. Une fois détruits, certains engins libèrent


Le pont de la rivière Kwai

UNE PETITE INTRO ?

des icônes dont le dessin change régulièrement. Selon l'image affichée au moment où vous passez dessus, vous récupérerez des tirs dans les trois directions, des tirs avant et arrière, des bombes à méga explosion ou des missiles, l'attirail ne donne pas dans le genre mignon, lui. Evidemment, l'astuce consiste à changer d'arme en fonction des difficultés rencontrées.

DE L'UTILITE DE LA TOURELLE

Un char, ça ne marche pas vraiment comme un vaisseau spatial. Car l'intérêt principal de ce genre de machin réside dans sa capacité à tirer dans une direction autre que le sens de la marche. Et par quel miracle est-ce possible, hein ? Je vous le demande ! Tout simplement grâce à la tourelle. Durant toute la progression, vous devrez la régler pour ajuster le tir sur les adversaires. Autre élément à prendre en compte, le fuel. Afin de ne pas tomber en panne sèche, il faut régulièrement récupérer des gallons d'essence qui traînent un peu partout dans le paysage.

QUELQUES BOSS

L'hélice tueur.

L'énorme char.

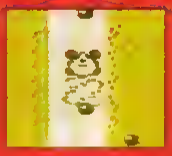
Le jumeau

La coque

Le robot

TIRS EN VRAC

Tir multidirectionnel.


Tir avant/arrière.

Tir standard.

Missile.

Bombe à méga explosion

DEUX EN UN

Les consoles portables se distinguent généralement dans les jeux à plusieurs. Trax ne fait pas exception à la règle en proposant dans la même cartouche un deuxième jeu pour deux à quatre joueurs. Si le principe de base reste le même, le but devient ici d'éclater plusieurs tanks dirigés par vos potes. Pas de toute première jeunesse, me diront les vétérans : il y avait en effet des combats de char de ce genre sur les consoles Atari du début des années 80. N'empêche que le charme agit et que, à quatre, les parties deviennent vite infernales.

Le niveau 3 se déroule dans un petit décor champêtre

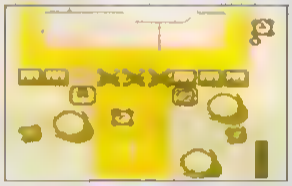
TRAX BALL

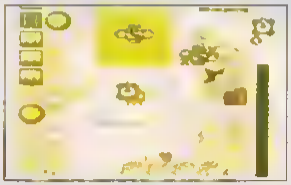
Trax nous a bien emballés, à la rédac. C'est typiquement le jeu qui n'a l'air de rien mais qui dégage un charme irrésistible. Le look rigolo du char, l'excellente réalisation malgré quelques ralentissements et la jouabilité incollable ne sont pas étrangers à cette attirance. Ce jeu aurait donc pu facilement approcher les 90 % s'il ne souffrait pas d'un gros défaut : un niveau de difficulté vraiment trop bas. Le jeu n'est pas très dur et pour peu qu'on utilise les Continues, il n'y a pas de réelle difficulté pour le finir. Au bout de deux heures, j'étais déjà au troisième niveau (sur quatre !). Reste que vous n'êtes pas obligé d'utiliser les Continues et que le mode à plusieurs est excellent. Et puis il me fait bien craquer, après tout, ce jeu. ■

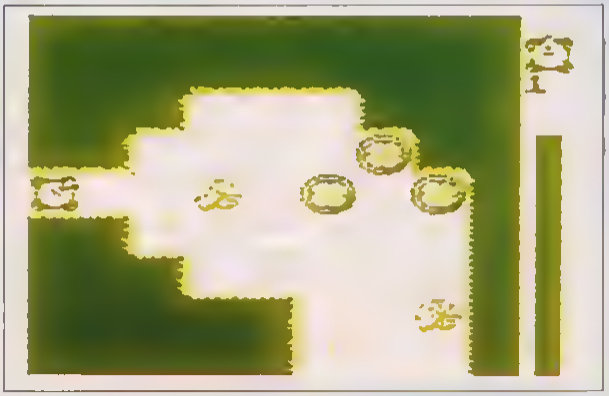
Sous-off' Iggy
au rapport (oui chef !)

Trax alterne les scrollings horizontaux et verticaux. Au milieu de ce parcours, attend un boss de milieu de niveau.

Structures désertiques pour le second niveau.


Un petit bonus sur la route


Vous trouvez qu'il a un look orthodoxe, ce char ?


Caverne, sombre caverne

79%

EN RESUME

TRAX

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 86 %
- Animation : 89 %
- Son : 79 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 42 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 92 %

Papin sur la une, Papin sur Canal, Papin sur M6, j'en ai marre de voir des footballeurs à la télé. Rendez-moi Patrick Sabatier !

Console du jeu à plusieurs par excellence, la Game Boy manque encore de grandes simulations sportives. Une raison de plus pour savourer ce qui s'annonce comme le jeu de foot le plus marrant de la Nintendo de poche.

Dans la série « Régis est un con », le joueur noir tente de dégager sans ballon.

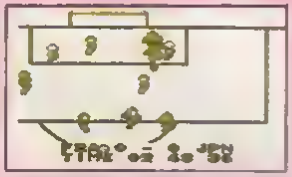
Y A DE TOUT DANS MA PORTABLE

La règle dans les dernières simulations sportives est de crouler sous les options. Football International n'y fait pas exception. Outre le choix de l'équipe parmi huit, vous serez amené à décider si vous voulez concourir en mode « tournoi » enchaînant plusieurs matchs à la suite, ou en mode « entraînement » ainsi qu'à choisir la position de l'équipe sur le terrain. Ajoutez-y la possibilité de déterminer le temps de la partie et vous comprendrez que la liste des options est plutôt vaste. Pas la démesure de Kick Off, non, mais suffisamment pour satisfaire les joueurs normaux. D'autant plus qu'on a ici un mode « deux joueurs » qui apporte un énorme « plus ». Car, enfonçons le clou une fois encore (ça ne fait pas de mal), c'est à plusieurs que les jeux de sport gagnent à être pratiqués.

La lutte est chaude sur le court, pardon le terrain

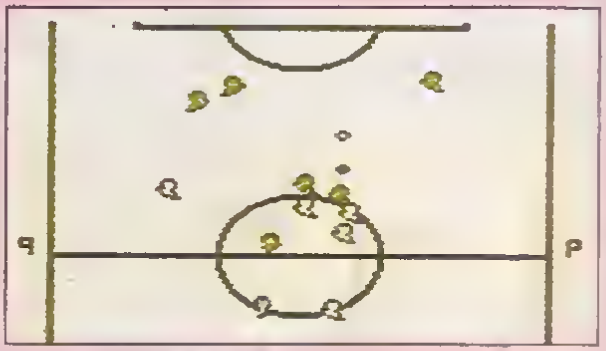
L'ARBITRE VEILLE

En cours de jeu, grosse surprise. Deux vues sont proposées : une vision rapprochée n'affichant qu'un bout du terrain et une vue aérienne, permettant de voir une portion plus large de l'aire de jeu. L'intérêt ? Vous permettre de bâtir une stratégie en repérant la position de tous les joueurs. Cette vue s'affiche en appuyant sur le bouton Select ou automatiquement lorsque vous tentez une passe haute. Dommage que, sur l'écran de la Game Boy, ça ne rende pas toujours le jeu très lisible. Vous avez essayé de distinguer des joueurs hauts de quelques pixels sur un écran monochrome, vous ? En cours de partie, on retrouve la plupart des éléments caractéristiques de ce sport, y compris les sauts du gardien de but et les têtes, sans oublier les tackles et les fautes. Les joueurs un peu trop lestes sur les crocs-en-jambe auront même la surprise de voir l'arbitre sortir un de ses célèbres cartons. Il est bien sûr impossible de diriger tous les joueurs à la fois. De fait, la console vous donne automatiquement le contrôle du bonhomme le plus proche du ballon. Si vous souhaitez diriger un joueur plus éloigné afin d'élaborer, par exemple, des stratégies complexes, il suffit d'appuyer sur le bouton B.


Eh oui, c'est une tête !

LE BALLON ROND SE DEFONCE DANS LE METRO

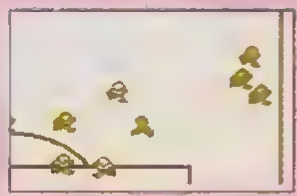
Football International n'est peut-être pas le foot le plus technique de la Game Boy, Kick Off s'apprêtant à ravir ce titre, mais c'est à mon goût le plus sympa à jouer. Tout va vite, les joueurs répondent rapidement


La vue aérienne, pour prendre du recul.

Le carton jaune pour les violents

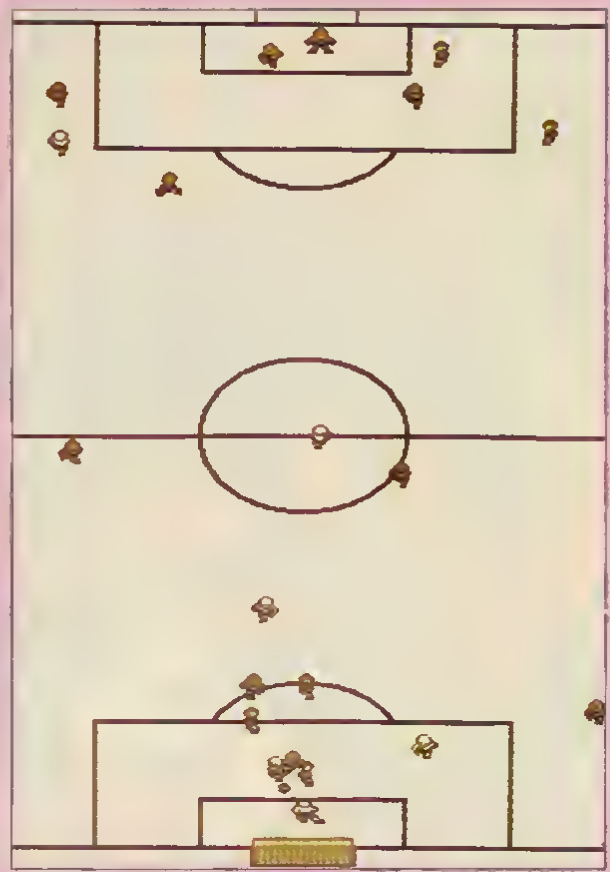
et, malgré le manque de visibilité lors des vues aériennes, on s'éclate vraiment bien. En plus, la réalisation n'est pas mal du tout avec un scrolling fluide et des tonnes de petites animations (genre pom-pom girls qui dansent pour saluer les buts). Voilà donc une cartouche qui ne remportera pas la palme d'or de l'originalité mais qui s'impose comme un excellent investissement pour tous les fans, sevrés depuis la fin de la coupe d'Europe. ■

Iggy, amateur de foot pour quelques heures



Eh oui, il sort !

Remise en jeu



Le terrain fait la bagatelle de 15 écrans. Not bad

TOUTES LES OPTIONS DU MONDE

Un ou deux joueurs

Entraînement ou tournoi

Les equipes

Position et temps

81%

EN RESUME

FOOTBALL INTERNATIONAL

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 86 %
- Animation : 89 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 90 %

KID ICARUS
OF MYTHS AND MONSTERS

ORIGINAL
GAME BOY.
GAME PAK

Les statues de pierre renferment des potions de vie ou

Les anges sont loin de se fendre la gueule... Kid Icarus par exemple, doit de nouveau combattre les démons à la demande des dieux de l'Olympe.

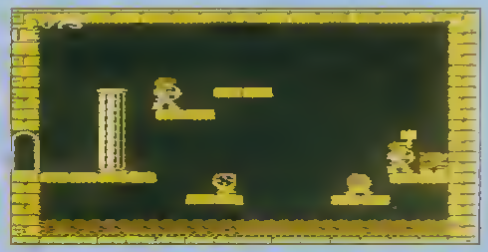
Cette version Game Boy de Kid Icarus ressemble énormément à sa grande sœur NES, si ce n'est que je la trouve beaucoup plus réussie ! Pit, alias le Kid, doit s'entraîner comme un « ouf » pour gagner des pouvoirs magiques spéciaux et rassembler les trois trésors sacrés de l'Olympe. Mais pour l'instant, le moucheron ailé est plutôt faiblard. Armé de ses flèches pour débuter, Pit fera ses preuves en traversant les quatre niveaux du jeu. Chaque étape est divisée en quatre zones et s'achève sur une forteresse balèze de labyrinthes. Quand Pit finit par trouver le boss dans le dédale, il est souvent trop nase pour l'anéantir. D'où de multiples et stressants retours au début de la forteresse.

UNE VERITABLE AVENTURE

C'est pas qu'ils nous gonflent, tous ces tordus de démons, sans eux on s'ennuierait, mais de là à nous en mettre des tonnes sans arrêt, faut pas exagérer. Surtout que des flèches, c'est bien sympa mais ça vaut pas une bonne mitraillette. N'en demandons pas trop et contentons-nous des objets divers que Pit peut récolter. Les cœurs que donnent les ennemis permettent des achats dans des boutiques ou au marché noir (plus cher mais proposant des choses rares !). Marteaux détruisant les rochers, potions de vie, clefs, torches et j'en passe, tout s'achète. Mais des objets cachés et gratuits se dénichent aussi, comme une carte de crédit par exemple (à crédit, ti li payes rien di tout), ou des harpes qui transforment les ennemis en marteaux, voire même des plumes pour voler. Ce qui semble logique pour un ange. Bref, des trucs à ramasser, y en a plein. Pit les entrepose dans son sous-écran et les conserve même une fois mort, car le jeu possède une mémoire. Un miracle comme on

Mamie Frankenstein protège souvent des portes intéressantes

es ennemis !



En frappant les murs, une salle secrete apparait au debut du 1/3. Pit doit rester sur la plate forme pour tuer les ennemis, puis un bain benéfique dans la fontaine de jouvence le régenerera (trop tard sur la photo !)

Dans cette salle de la première forteresse, Pit peut denicher la carte du niveau. Encore faudra t il avoir la torche ou le crayon pour le situer dans son avancee

Que contiennent les jarres ? Si c'est le dieu de la pauvreté plus de cadeaux

La malediction de l aubergine a encore frappe Heureusement, l infirmerie n est pas loin

les aime. Remarque, les forteresses sont tellement hard que sans sauvegarde, on abandonnerait vite la lutte (et si les démons envahissent le pays des anges, chacun son karma !).

ZEUS, FILE-MOI UN BLOC !

A chaque point de contrôle, Zeus donne à Pit un bloc de vie sup'. Encore faut-il l'avoir mérité en combattant un maximum et en ayant réussi certaines épreuves. Sinon, vous passez à la zone suivante mais toujours aussi faible, ce qui accroît la difficulté du jeu. On peut vraiment parler d'arcade-aventure avec Kid Icarus, car non seulement Pit se bat, récolte des objets, mais il traverse aussi des salles au trésor, des chambres sacrées, des centres d'entraînement et s'il n'a pas de bol, il finira peut-être transformé en aubergine ! Le jeu est donc vraiment une réussite, à part la musique qui ne sera jamais le tube de l'été. Il est prenant, varié, et chaque passage permet de découvrir de nouveaux trucs augmentant la force de Pit. Du grand art. ■

Miss VTM

Si Pit arrive a vaincre tous ces démons, une récompense l'attend

80%

EN RESUME

KID ACARUS

- Console : Game Boy
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 85 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %

Nintendo
SUPER TOUR '92

BIENTOT SUR UNE PLAGE PRES DE CHEZ VOUS.

Plus de 25 tonnes et 380 chevaux de pur Super Nintendo. C'est le camion du Super Tour 92.

Et il est plein à craquer des toutes dernières consoles Super Nintendo et de Game Boy pour tester votre adresse cet été.

A chaque étape, Nintendo organise une compétition Super Nintendo pour trouver le meilleur joueur.

Alors, ouvrez l'œil pour nous voir arriver sur votre plage. Et tapez le 36 15 Nintendo ou écoutez la station locale NRJ pour avoir plus de détails.

Parce que là où le camion s'arrête, la fête commence.

Juillet : **Nice** 06/07 ; **Villefranche** 08/09 ; **Menton** 10/11 ; **Mandelieu** 12/13/14 ; **Sète** 16/17 ; **Canet-Plage** 18/19 ; **La Grande Motte** 20/21 ; **Palavas** 22/23 ; **La Tréport** 27/28 ; **Fort-Mahon** 29/30 ; **Dieppe** 31

Août : **Dieppe** 01 ; **Cabourg** 02/03 ; **Biscarosse** 06/07 ; **Cap-Ferret** 08/09 ; **Andernos** 10/11/12 ; **Anglet** 15 ; **Arcachon** 17/18 ; **Lacanau** 19/20 ; **Saint-Brévin-Les-Pins** 22/23 ; **Brest** 25/26

LES JEUX NINTENDO PAR PLAYER

LES JEUX Nintendo PAR Player

ZELDA : LA 1e QUETE
MARIO 1 : DERNIER EPISODE

SUPER NES : DOSSIER SUPER TENNIS

DOUBLE DRAGON

RESULTATS DU CONCOURS KONAMI HYPER SOCCER

LES PLANS COMPLETS NES ET GAME BOY

Player 120

JUILLET - AOUT 1992
NUMERO 5
30 F

Pour fêter la victoire récente des Bulls en finale de la NBA, Electronic Arts et Sega nous offrent Air Jordan sur Megadrive. Hommage...

Le basket-ball peut se vanter d'être l'un des rares sports qui compte un champion absolu, considéré universellement comme une légende vivante. Son nom : Michael Jordan ! C'est le basketteur le mieux payé au monde, celui pour qui Nike a créé une ligne de fringues et de pompes à son effigie, celui qui a été Most Valuable Player ces trois dernières années (et sans doute une quatrième avec celle-ci), le plus connu, le plus adulé... « Son Excellence » Jordan ! Grâce à lui, les Chicago Bulls sont devenus l'équipe numéro 1 des années 90. Et les fans de Jordan vont pouvoir se réjouir car, si la saison est finie, nous le retrouvons avec bonheur sur Megadrive, opposé en « un contre un » à Larry Bird, une star d'une plus petite dimension. Just do it, Jordan !

METTRE LA MAIN AU PANIER !

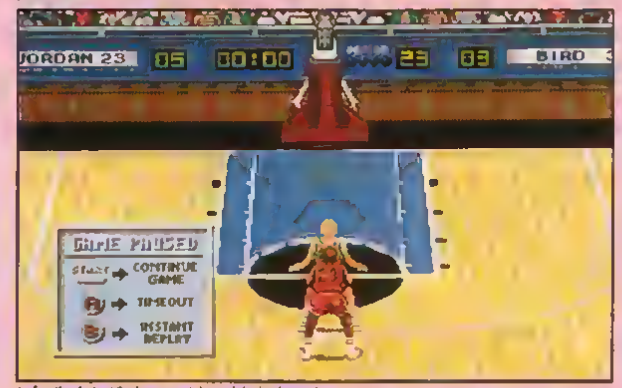
Le « one on one » est une version un peu spéciale du basket. Contrairement aux simulations habituelles, Jordan se retrouve seul face à Bird, et a un seul panier de basket... tout comme les teenagers le pratiquent dans les rues des villes américaines. Le but reste de marquer le plus de paniers possible. Le joueur qui possède le ballon est en attaque, et l'autre est forcément en défense. Il faut empêcher son adversaire de marquer et tenter de lui chourer la balle, pour partir à son tour à l'attaque.

Plusieurs modes existent : on peut être Jordan ou Bird, au choix, faire un concours de lancers francs, ou monter un show à base de figures acrobatiques. Il est bien évident que le « un contre un » est le mode le plus sympa. A moins de jouer à deux, on choisira de préférence Jordan. A partir de là, vous disposez de trois commandes principales (une par bouton). Avec la première, vous pivotez à 360° tout en dribblant (et vous pouvez ainsi tourner le dos à votre adversaire). La deuxième permet de sauter pour contrer ou marquer un panier. Enfin, avec la troisième, vous lancez la balle. On peut aussi, à l'aide d'une combinaison, courir pour échapper à son adversaire.

A l'aide de ces commandes, on finit par se prendre pour le vrai Jordan, en faisant des figures de folie et des paniers si audacieux que l'on ose y croire ! Un mode Simulation permet même de pousser ces sensations encore plus loin, puisqu'il gère la fatigue (et donc la précision) des joueurs. En clair, Jordan Vs Bird est un jeu assez particulier, qui ne plaira pas à tout le monde, mais qui m'éclate en tant que fan absolu des Bulls, de sa majesté Jordan, et du basket US ! ■

Crevette, qui ne met que des Nike « Air »... comme Jordan !

Jordan ou « contre »



La fonction Instant Replay permet de revoir la dernière action

Jordan dans ses fine uvres.

89%

EN RESUME

JORDAN VS BIRD

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 82 %
- Animation : 64 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 90 %

SUPER KICK OFF

C'est au tour de la Game Gear d'accueillir sur son écran le faaaaaameux Kick Off. Tout à fait, mon cher Thierry !

Comme vous le savez tous, Super Kick Off est une simulation de **football** Une page de présentation accompagnée d'une ignoble musique fait redouter le pire. Sélectionnez la langue dans laquelle seront écrits les textes, le suédois par exemple, et c'est parti

UN NOMBRE INCROYABLE D'OPTIONS

L'écran suivant affiche la totalité des options disponibles. Coupe de France, championnat, coupe du monde ou championnat international pour le type de jeu. A tous ces menus, viennent s'ajouter une multitude de paramètres dont certains sont inutiles comme le nom de l'arbitre. D'autres, comme la durée des matchs, le type de terrain ou encore la sélection du niveau des joueurs offrent une variation quasi infinie de la difficulté et du type de jeu.

SUR LE TERRAIN

Dès que le coup d'envoi retentit, l'équipe adverse se balade, ne me laissant pas la possibilité de contrôler la balle plus de trois secondes de suite. Je recommande à tous ceux, qui comme moi, n'ont jamais joué à Kick Off de faire quelques parties d'entraînement. Vous vous retrouvez seul sur le terrain, sans adversaires pour vous gêner. Entraînez-vous particulièrement à dribler en gardant le contrôle de la balle, vous verrez, c'est pas évident. Entraînez-vous également à faire des tirs brossés, car le gardien de but est très dur à battre. Pour passer aux choses sérieuses, c'est-à-dire jouer contre une autre équipe, on réalise très vite que les règles du football sont respectées à la perfection. Les tackles un peu secs sont sanctionnés d'un coup franc, parfois accompagné d'un carton jaune ou rouge. A proximité de la surface, le mur se forme automatiquement. Si, à la fin du temps réglementaire, le score est nul, on passe en phase de prolongations, voire de tirs au but s'il y a lieu.

1

2

3

UNE SIMULATION ULTRAREALISTE

Le point fort de Super Kick Off, c'est incontestablement le réalisme de cette simulation. Malheureusement, lors de la prise en main, l'ergonomie laisse à désirer. Il faut vraiment être un inconditionnel du foot pour prendre le temps de maîtriser correctement le jeu ■

Wolfen

1 - Après une superbe infiltration dans la défense, l'attaquant rouge rate son tir
2 - Le gardien était bien placé sur cette action
3 - Duel au milieu du terrain pour la conquête du ballon.

70%

EN RESUME

SUPER KICK OFF

- Console : GAME G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Animation : 85 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 45 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 75 %

LES NINTENDO PAR PLAYER

LES JEUX

Nintendo™ PAR PLAYER

ZELDA : LA 1e QUETE
MARIO 1 : DERNIER EPISODE

SUPER NES :
DOSSIER SUPER TENNIS

DOUBLE DRAGON

RESULTATS DU CONCOURS KONAMI HYPER SOCCER

LES PLANS COMPLETS NES ET GAME BOY

ISSN : 1153 4457

JUILLET - AOUT 1992
NUMERO 5
30 F

En plus de ses propres jeux, Virgin Games s'offre le luxe de ressortir Xenon II, racheté aux Anglais il y a quelques mois. Etait-ce bien la peine ?

On ne cesse de vous le repéter, la Grande-Bretagne est devenue la terre d'élection de la Master System. C'est en effet dans cette contrée hostile ravagée par le brouillard, la viande bouillie à la menthe et Lady Di que vivent les meilleurs programmeurs de cette bécane. C'est donc d'Angleterre que nous vient la majorité de la production Master, les bonnes choses... et les moins bonnes.

MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS

Initialement développé sur micro-ordinateur, Xenon II resta longtemps un des meilleurs shoot them up sur ces machines. Au doux son de shoot them up, les petits malins auront compris que ce jeu n'a que peu de rapport avec l'intégrale de Foucault (le philosophe, pas le présentateur). Ils n'auront pas tort puisque, une fois encore, le seul effort intellectuel demandé consiste à détruire tout ce qui bouge. Pour ne pas déroger aux bonnes habitudes de la maison : « Explose-les tous, même les bébés, ils peuvent grandir », ça se passe encore dans l'espace. Peu de choses à vous dire sur l'action, d'un classicisme irréprochable, si ce n'est pour vous dire que l'ensemble se déroule sur un scrolling vertical et qu'on retrouve tous les ingrédients habituels, des bonus aux monstres de fin de niveau, absolument grandioses.

LE PREMIER SHOOT THEM UP SUISSEUUUUU

Vous me connaissez. Moi, je suis un inconditionnel des jeux de tir. Depuis ma plus tendre enfance, je n'ai jamais été capable de résister à une bonne scéance de « lasérification » à tout va. En plus, la Master n'ayant jamais été très gâtée dans ce domaine, j'avais tout pour faire une fête à Xenon II. Surtout que les graphismes comptent parmi les plus beaux jamais réalisés sur Master. Mais là, désolé, je ne peux pas. Car, je ne sais pas si vous vous en souvenez mais cette cartouche souffrait en son temps d'une lenteur affligeante. Remaniée par Virgin, le résultat m'a semblé un peu meilleur, mais à peine. Eclater des aliens dans l'espace, c'est fun mais pas à la vitesse d'une 2 CV. Car c'est malheureusement à cette allure que se déplace le pauvre vaisseau que vous dirigez. Oubliés dans ces conditions, les sublimes monstres, le pauvre joueur ne parvient plus à se concentrer que sur l'inertie des commandes et la lenteur affligeante de l'action. Rendez-moi R-Type ! ■

Iggy, tourne à 20 Hz

1 - Espace, frontière monotone
2 - Vous plaignez pas, vous le voyez pas bouger
3 - Au menu ce soir, fruits de mer

41%

EN RESUME

XENON II

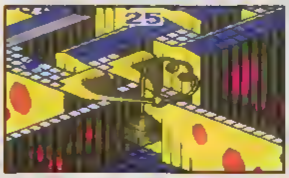
- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 20 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 42 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 30 %

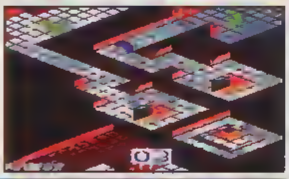
Après ses cousines et sa grande sœur, c'est au tour de la Master System d'être atteinte du syndrome Marble Madness.

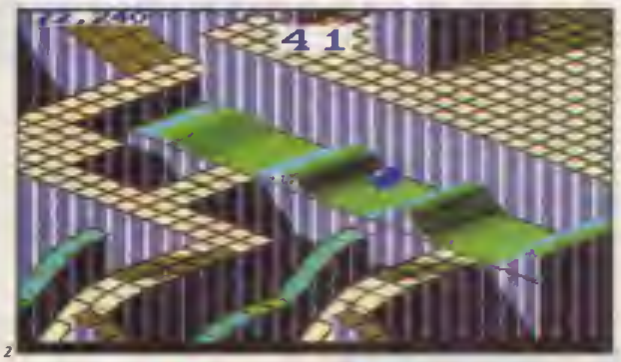
A sa sortie en salle d'arcade, Marble Madness apportait quelque chose de nouveau aux jeux vidéo. Mais avec le temps et l'évolution des jeux, celui-ci fait maintenant figure d'ancêtre mais restera toujours un grand classique. Marble Madness est une application de formules de physique. Le principe du jeu est très simple. Vous contrôlez une bille que vous devez mener d'un point du tableau jusqu'à l'arrivée en un temps limité. Un tableau est constitué de plusieurs plates-formes reliées entre elles et situées à des hauteurs différentes. Six tableaux vous attendent. La plupart ont leur point de départ en hauteur, à l'exception du cinquième dans lequel la progression se fait en montant.

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Vous avez le choix entre deux modes de direction. Le premier utilise l'axe horizontal/vertical du paddle ; l'autre, plus ergonomique, utilise les diagonales. Plusieurs niveaux de difficulté sont accessibles et modifient un seul paramètre : le temps. Plus vous choisirez un niveau de difficulté élevé, moins vous aurez de temps pour terminer le tableau. Le premier niveau ne recèle pas de pièges, les choses sérieuses ne commencent qu'après. L'impression que la bille glisse plutôt qu'elle ne roule devient flagrante. Les pentes influent sur la direction ainsi que les surfaces que votre bille est amenée à traverser. La difficulté du dernier tableau réside dans la multitude de surfaces différentes que votre bille doit franchir.







DESILLUSION

La version Master System de Marble Madness est, comme les autres, fidèle à la borne d'origine. Cependant, plusieurs ombres viennent noircir le tableau. En principe, Marble Madness peut se jouer à deux, mais ce n'est pas le cas ici. L'animation n'est pas non plus à la hauteur de ce qu'on était en droit d'attendre. Je pense essentiellement à l'impression de glissade de la bille. Dernier point, la musique fait penser aux sons des jeux vidéo « préhistoriques ». Contrairement à ce que pourrait indiquer la traduction du titre de ce jeu, Marble Madness, sur Master System, est loin de nous faire atteindre les sommets de la folie ■

Wolfen

1 – La bille noire est là pour vous compliquer la tâche.
2 – Un tapis censé être roulant
3 – La catapulte va vous projeter vers la bille noire.
4 – L'arrivée de ce tableau est en hauteur
5 – Le dernier niveau

40%

EN RESUME

MARBLE MADNESS

- Console : MASTER S.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 60 %
- Animation : 65 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 55 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 45 %

Sega tente le pari d'adapter la borne d'arcade Pit-Fighter sur console. Entièrement digitalisé, le résultat me laisse mi-figue, mi-raisin.

Pit-Fighter est une succession de combats de rue que vous devrez livrer contre d'autres prétendants à la gloire et à la richesse. Tous les sons et tous les graphismes sont digitalisés, ce n'est pas courant. Choisissez l'un des trois combattants disponibles, chacun possédant sa propre technique.

TOUT EST PERMIS

Les deux premiers niveaux sont juste prétexte à mettre quelques baffes et découvrir les possibilités. Très rapidement, certains objets du décor (couteaux ou tabourets, par exemple) peuvent servir d'arme. Ces objets peuvent être lancés ou cassés sur le crâne de vos adversaires. Dans les tonneaux, vous trouverez parfois une pastille d'énergie augmentant votre puissance et qui rend invulnérable un court instant.

LE JEU A DEUX, UNE AUTRE DIMENSION

Pit-Fighter peut faire l'objet de parties à deux joueurs. L'ambiance et l'intérêt s'en trouvent doublés puisque le combat se déroule deux contre deux, mais les joueurs peuvent se frapper entre eux. Enfin, il vaut mieux s'occuper d'abord de vos ennemis. Avec tous ces digits, Pit-Fighter a l'avantage d'être un jeu de combat réaliste ■

Wolfen

Les combattants.

A – Buzz, un ex-catcheur professionnel.
B – Ty, un champion de kickboxing et de combat en arène.
C – Kato, un maître karatéka

Vos adversaires

Voici les adversaires que vous êtes suceptible d'affronter. Lorsque vous les aurez tous vaincus, vous retrouverez les mêmes au niveau de difficulté supérieure.

1 Ty se prend une correction devant le guerrier masqué.
2 Lorsque le public s'en mêle, pas de pitié pour lui
3 En mode Deux joueurs, quatre combattants s'affrontent.

70%

EN RESUME

PIT-FIGHTER

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 55 %
- Animation : 80 %
- Son : 35 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 65 %

ESPACE 3

LILLE
44 rue de Béthune
Tel . 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel . 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel 20 87 69 55

GAME BOY
PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	238,00	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00	MEGAMAN 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALLEWAY	195,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MISSIL COMMAND	239,00
BASEBALL	190,00	MOTOCROSS	195,00
BATMAN	195,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NAVY SEALS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NEMESIS 2	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	NINJA BOY	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BUGS BUNNY 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	NINJA TURTLE	239,00
CHASE HQ	195,00	PACMAN	195,00
CHESSMASTER	239,00	PIPE DREAM	140,00
DAE DALIAN OPUS	190,00	PIT FIGHTER	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROGER RABBIT	239,00
F1 SPIRIT	195,00	SHANGHAI	190,00
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	259,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	259,00	TRADUCT FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
		YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590F
GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA C.D.
+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	395,00
HEAVY NOVA	369,00
SOL FEACE	369,00
WONDER DOG	TEL

MEGADRIVE JAPONAISE
MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	JAMES POND	345,00
AYRTON SENNA GP	465,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
BEAST WARRIORS	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARVEL LAND	265,00
DARIUS 2	345,00	MEGAPANEL	365,00
DARK CASTLE	385,00	MICKEY CASTLE	345,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MOONWALKER	250,00
DECAP ATTACK	290,00	OLYMPIC GOLD	425,00
DESERT STRIKE	425,00	PGA TOUR GOLF	449,00
OHANA	345,00	PIT FIGHTER	385,00
DRAGON EYES III	449,00	POPULOUS	385,00
EA ICE HOCKEY	425,00	ROAD RASH	365,00
EL VIENTO	400,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	449,00
F1 CIRCUS	285,00	SONIC	345,00
F1 GRAND PRIX 90 Hz	285,00	SPIDERMAN	250,00
F22 INTERCEPTOR	429,00	SPLATTERHOUSE 2	465,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	STEEL EMPIRE	449,00
FANTASIA	385,00	STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00
FATAL REWIND	345,00	SUPER REAL BASKET BALL	345,00
FERRARI GP	449,00	SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER MONACO GP	285,00	TENNIS TOURNEMENT	449,00
GALAXY FORCE 2 90 Hz	390,00	TERMINATOR	465,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDERFORCE III	465,00
IMMORTAL	425,00	TOE JAM & EARL	385,00
J MONTANA 2	285,00	TOKI	425,00
J MADDEN 92	425,00	TURBO OUT RUN	425,00

MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAIS

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	285,00	KID CHAMELEON	285,00
ARROW FLASH	190,00	MAGICAL HAT	190,00
BLOCK OUT	190,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOUWN	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DICK TRACY	190,00	ROBOCOD	345,00
GOLDEN AXE 2	345,00	SAINT SWORD	190,00
GYNOUG	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
HELL FIRE	190,00	WANI WAM WORLD	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WONDERBOY 3	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	XDR	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 99 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

SUPER NES USA
SUPER NES USA+MARIO 4
+ Prise péritel 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	390,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	549,00
F ZERO	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	439,00
HOME ALONE	549,00
JACK NICKLAUS	549,00
JOE & MAC	549,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	490,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	439,00
R P M RACING	549,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRAKKEN	549,00
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	549,00
STREET FIGHTER II	590,00
SUPER BATTLE TANK	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	490,00
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM +PRISE PERITEL 1 390 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1790 F
(SAUF STREET FIGHTER II)

ADVENTURE ISLAND	549,00
BATTLE BLAZE	549,00
BATTLE GRAND PRIX	549,00
CASTLEVANIA	490,00
CONTRA SPIRIT	549,00
GUNDAM 01	439,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	TEL
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	390,00
PRINCE OF PERSIA	TEL
PRO SOCCER	490,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	490,00
SMASH TV	490,00
SOUL BLADER	299,00
STG	490,00
STREET FIGHTER II	TEL
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER DANK SHOOT	549,00
SUPER E D F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	TEL
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PIN BALL	TEL
SUPER R TYPE	439,00
SUPER VALIS	490,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	439,00
TURTLES IV	590,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE 199 F
permettant d'utiliser les cartouches US et japonnaises !

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES . GRATUIT

GAME GEAR
GAME GEAR + SONIC 1 990 F - GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 190 F
ALIMENTATION SECTEUR 99 F

ALIEN SYNDROME	345,00	SHINOBI	245,00
BUSTER BALL	345,00	SLIDER	245,00
CHESS MASTER	345,00	SONIC	345,00
DONALD DUCK	190,00	SPIDERMAN	285,00
MICKEY ILLUSION	345,00	SUPER KICK OFF	245,00
MONSTER WORLD 3	345,00	SUPER MONACO	215,00
OLYMPIC GOLD	285,00	WONDER BOY	215,00
OUT RUN	190,00		
SHANGHAI II	345,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

Bon de commande a envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom Prenom
Adresse
Code Postal VILLE
AGE Téléphone

Je joue sur
SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD
MEGADRIVE ☐ NES ☐ GAME BOY
MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F

☐ carte bleue Numéro
Date de validité
Signature

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+11

Prix valables sauf erreurs d'impression -tous les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

Robocop rase les murs, Terminator a l'air d'une fillette... Tout ça car Turrican sort de l'ombre. Nous sommes envahis par les cyborgs, ma parole !

Il ressemble à un humain mais sa puissance est bien supérieure à la nôtre. Il tire plus vite qu'il ne respire (d'ailleurs respire-t-il ?) et son look métallisé fera sûrement fureur d'ici un siècle ou deux. En attendant, s'il te fait la bise le soir, t'as la nuit pour compter les bleus... Moi j'ai pas encore essayé, snif

QUI EST TURRICAN ?

Jerrican (il sent l'huile de coude), enfin Turrican, est le sauveur d'Alterra dont un ordinateur fou prit un jour le contrôle. Pour rétablir l'ordre, le mutant doit nettoyer les quatre écosystèmes de la planète et détruire l'ordinateur. Ça fait dix niveaux à parcourir sur terre, sous terre et dans l'eau. Et pas des petits mais de monstrueux niveaux qui partent dans tous les sens et cachent des salles de bonus, des passages secrets et des options de la mort.

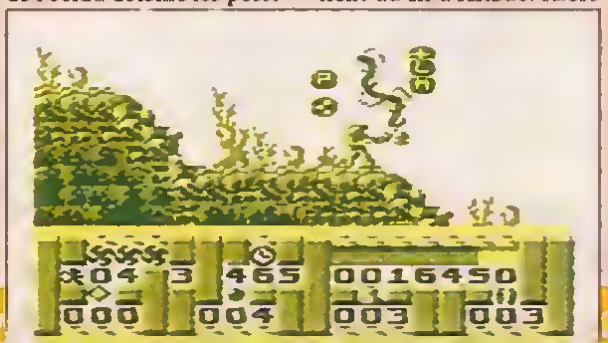
COMMENT ÇA MARCHE ?

Le petit écran de la Game Boy est bourré d'informations sur le jeu car tout le bas de l'écran détaille les possibilités de Turrican. Nombre de joueurs, barre d'énergie (hélas très courte), timing, diamants récoltés et choix des armes. Le cyborg peut tirer, envoyer un champ de force tuant tout à l'écran et balancer des grenades s'il en a récolté au cours des bagarres. Il peut aussi se transformer en un genre de shuriken qui speede en dévastant tout sur son passage. Mais toutes ces armes sont limitées en nombre et le plein ne s'effectue que grâce aux options données. Les soucoupes volantes ennemies par exemple sont très revigorantes pour le héros. A ne pas louper.

DIFFICULTE : 98 %

Décidément, la Game Boy offre pas mal de petites merveilles ! Le jeu est super bien réalisé et puis ce n'est pas seulement un banal shoot them up mais aussi un jeu de plates-formes. Certes, il faut tout dégommer mais le relief du terrain est très accidenté ce qui pose pas mal de problèmes. Et puis Turrican n'est pas un jeu linéaire : le héros descend, va à gauche, à droite... Trouver la fin du niveau tient du fil d'Ariane. Alors c'est du tout bon ? A vrai dire, j'estime la difficulté mal dosée. Dès le début les ennemis sont légions et on avance très lentement. A destiner aux pros ou vous n'êtes pas près d'en voir la fin. ■

Miss VTM



1 – La barre d'énergie permet de récolter un max d'options de briques cachées.
2 – Ces lanceurs de missiles sont multidirectionnels.
3 – L'option shuriken rend Turrican invincible et dévastateur
4 – Déblayez le terrain alentour avant d'affronter le boss

85%

EN RESUME

TURRICAN

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 83 %
- Animation : 85 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 98 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 65 %

Gloub, gloub, gloub, qu'y a-t-il de plus grotesque qu'un sous-marin qui coule ? Un sous-marin qui coule sur Game Boy !

En grattant un petit peu vos quelques neurones encore intacts, vous vous souvenez peut-être du film *The Hunt for the Red October*, avec Sean Connery en big star. Bien réalisé, mais quelque peu banal, ce film ne fait pas partie des événements cinématographiques de ces dernières années : il est donc étonnant d'en trouver une adaptation sur console. Après une version NES assez désastreuse, on découvre maintenant une version Game Boy en dessous de tout... Et pas seulement du niveau de la mer !

OH MON BATEAU, OOOOOOH !

Le Red October (Octobre Rouge) n'est autre que le sous-marin le plus avancé de la flotte soviétique. Mais au cours d'une mission d'essai, son commandant décide de passer à l'ouest. Dès que les généraux russes s'en aperçoivent, ils lancent immédiatement une meute à ses trousses. Le commandant de l'Octobre Rouge, c'est vous, et il va falloir passer entre les mailles du filet. Sinon...

SLALOM AQUATIQUE

Attention, il ne s'agit pas du tout d'une simulation de guerre, mais tout simplement d'un jeu d'action classique, dans lequel vous dirigez votre sous-marin de la même façon qu'un vaisseau dans un shoot'em up. Haut, bas, droit, gauche, les commandes sont simples. Pour vous défendre, des options mettent à votre disposition un nombre limité de missiles à tête chercheuse, et des torpilles classiques (en nombre illimité). En bas de l'écran, un sonar vous indique grossièrement l'emplacement des ennemis et des options qui se trouvent dans votre périmètre. Le but du jeu consiste à se frayer un chemin parmi les rochers qui tapissent les fond marins, tout en évitant les torpilles que vous lancent vos ennemis (cela peut être d'autres sous-marins, ou des bateaux qui naviguent à la surface, et même des avions).

3

TORPILLE

A la sortie, cela nous donne un jeu sans aucun intérêt, avec des commandes un peu lourdes. La difficulté est très mal réglée et l'action manque sérieusement de rythme. Seul bon point, on peut jouer à deux simultanément avec le Game Link. ■

Crevette, touche et coule !

1

2

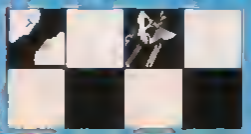
1 Le Red October peut utiliser le relief pour se planquer
2 Le sous marin s'attaque à un porte avion !
3–Le Red October lance une torpille contre un ennemi

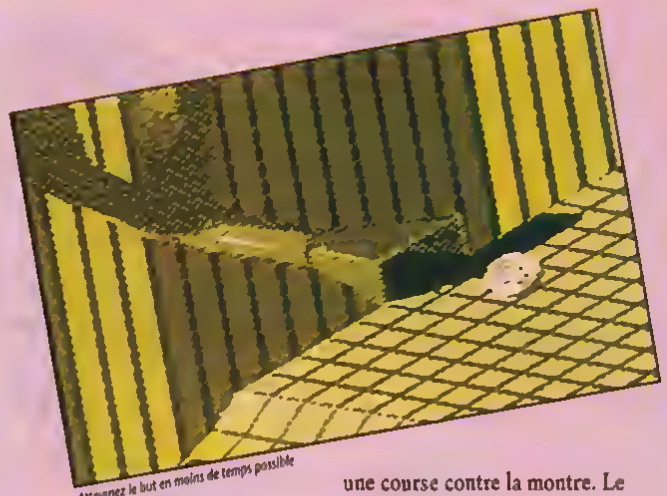
20%

EN RESUME

HUNT FOR THE RED OCTOBER

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 75 %
- Animation : 80 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 15 %
- Player Fun : 12 %



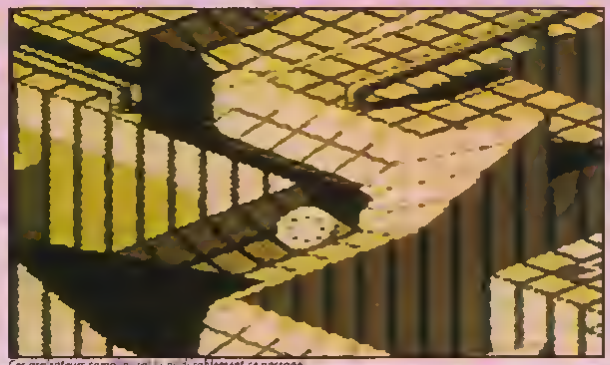

Atteignez le but en moins de temps possible

La célèbre borne d'arcade Marble Madness enfin adaptée sur Game Boy avec plus ou moins de réussite.

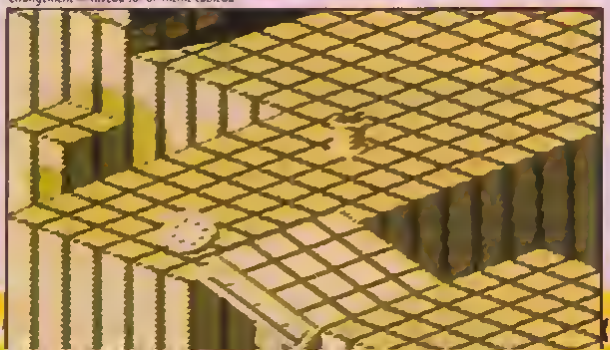
Marble Madness est une application mathématique de la découverte de Newton. Vous gérez le déplacement d'une bille qué vous devez mener, à travers un tableau plein d'embûches, jusqu'au point d'arrivée. Vous avez un temps limité pour traverser le tableau. Chaque fois que vous sortez du parcours, votre bille tombe dans les abysses du jeu vidéo. Vous disposez d'autant de billes qu'il vous sera nécessaire, dans la limite du temps imparti. En appuyant sur le bouton du paddle, vous pouvez accélérer la vitesse de déplacement de votre bille. Vous avez le choix entre deux modes différents pour gérer la direction.

UN MINIGOLF PHYCHEDELIQUE

Un peu comme au minigolf, vous avez un point de départ, un point d'arrivée et un obstacle à franchir. Dans Marble Madness, c'est une succession de pièges qui vous attend. Cela va de la flaque d'acide qui dissoudra votre bille à l'aspirateur influant sur la direction en passant par les dénivellations vicieuses. En mode Deux joueurs, chacun dirige sa propre bille. Dans ce cas, le jeu devient une course contre la montre. Le premier arrivé marque plus de points.


Ces aspirateurs compliquent la navigabilité de ce passage

Changement de niveau sur un même tableau


Attention à cette bille d'acier: elle fera tout pour vous éjecter

SOUVENT ADAPTE, JAMAIS CLONE

Quelles que soient les machines qui l'adaptent, Marble Madness est toujours resté fidèle à la borne originelle. La version Game Boy n'échappe pas à la règle. Malheureusement, l'animation n'est pas à la hauteur, bien que le jeu reste jouable. Le scrolling de l'écran est flou et le déplacement de la bille assez délicat sur les bords du plateau de jeu. ■

Wolfen

75%

EN RESUME

MARBLE MADNESS

- Console : GAME BOY
- Genre : spécial
- Graphisme : 70 %
- Animation : 65 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 80%
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 75 %

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

vous propose le grand concours

cartouche non fournie

CONCOURS

LES LOTS

1er au 30e prix :
1 Game Genie
+ 1 pin's Game Genie

31e au 100e :
1 pin's Game Genie

LES QUESTIONS

1. Le Game Genie est une interface qui permet de...
   A) Jouer sans cartouches B) Modifier certains paramètres d'un jeu
   C) Jouer à un jeu sans paddle
2. La rubrique que consacre Player One au Game Genie s'appelle...
   A) Le Club des Genies B) Le Genie des Abrages C) Genies en Vrac
3. Le Game Genie est une invention...
   A) Japonaise B) Anglaise C) Américaine
4. Les codes qui servent à utiliser le Game Genie sont...
   A) Livrés avec le Game Genie B) Vendus uniquement dans les libraries
   C) Disponibles seulement aux Etats-Unis
5. Pour l'instant, le Game Genie ne fonctionne que sur les consoles NES. Mais dès le mois de septembre, une nouvelle formule du Game Genie sortira. A quelle console est-il destiné ?
   A) PC Engine B) Super Nintendo C) Megadrive

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS GAME GENIE,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 31 AOUT 1992.
(gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

On prend le même et on recommence... sur Game Boy !

Il aura fallu attendre longtemps Adventure Island, mais en échange, on est gratifié d'une sortie simultanée sur NES et Game Boy. Après la version dite de « salon », voici donc un petit tour de la version « voyageuse » ! Premier étonnement, le nom n'est pas le même ! Le « 2 » a disparu ! C'est d'autant plus étrange que le jeu, lui, est identique au pixel près à la version NES ! Décidément, la présence d'Adventure Island sous nos cieux est pour le moins confuse. Vivement que le sublime Super Adventure Island sur Super Nintendo, remette les pendules à l'heure. Mais on n'en est pas encore là, retournons donc sur Game Boy.

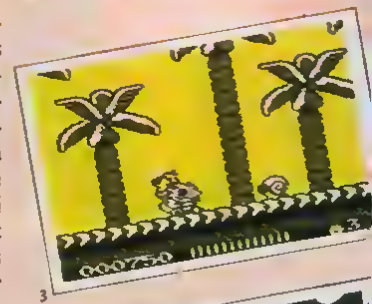
TOUT A FAIT... MAIS CELA NE NOUS REGARDE PAS !

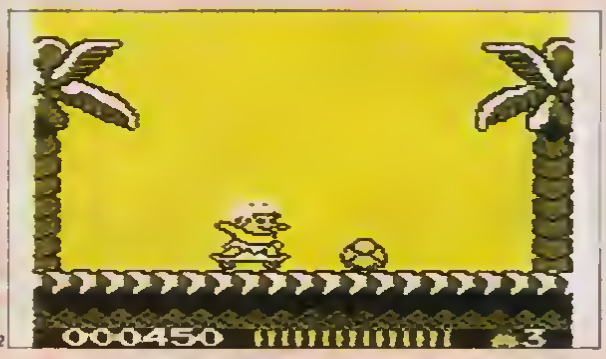
Comme je vous le disais plus haut, il n'y a absolument aucune différence avec la version NES. Le p'tit père Higgins remet donc cela, mais en noir et blanc cette fois. Il court toujours après sa belle Tina, la douce vahiné qui charme ses rêves, et qui est retenue prisonnière par l'une des infâmes bestioles qui hantent le coin. Il s'agit d'ailleurs d'un archipel de huit îles, composées de quatre ou cinq levels. Pour quitter une île et passer à la suivante, il faut battre le boss qui la termine. Le parcours est imposé, et chaque île propose un niveau de difficulté supérieure à la précédente. Les levels sont linéaires, avec un scrolling horizontal à sens unique. Pour se déplacer, Higgins peut marcher, courir (pas très vite !), nager, ou trouver dans des œufs à bonus des petits dinosaures ou autres ptérodactyles qui lui servent de monture. Mais il suffit de se faire toucher une fois pour les perdre. On retrouve les mêmes ennemis que sur NES (aux mêmes endroits, d'ailleurs !), les escargots, les crapauds et les serpents sauteurs. A la fin d'un level, un petit tableau de bonus vous offre une mini loterie : des œufs tournent devant vous, et certains cachent des 1Up ou des super bonus, tandis que d'autres sont sans intérêt. A vous d'être suffisamment chanceux pour tomber sur le bon.

UN NEGATIF POSITIF !

Cette version Game Boy ne présente donc aucune surprise. Le jeu s'accommode toutefois très bien de l'écran monochrome, et la jouabilité n'a pas souffert du transfert. Un petit jeu sympa, pour partir à l'aventure ! ■

Crevette, découvre le second effet Kiss Cool !





1 – L'une des 4 warp zones du jeu
2 – Higgins fait du skate.
3 – Higgins sur l'une de ses 3 montures
4 – Il faut choisir le bon œuf pour trouver la bonne option

80%

EN RESUME

ADVENTURE ISLAND

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 79 %
- Animation : 88 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 88 %

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	39
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	129
GAMEBOY LUMIERE	95
GAMEBOY Allume cigare	195
GAMEBOY loupe(magnifier)	95
GAMEBOY Kit nettoyage	95
GAMEBOY HOLSTER	95
BATTLE BULL	259
BATTLE TOADS	259
BEETLEJUICE	365
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	369
CASTELVANIA 2	235
CHASE HQ	259
DAYS OF THUNDER	365
DOUBLE DRAGON 2	369
DRAGON'S LAIR	259
FERRARI GRAND PRIX	259
FINAL FANTAZY 2	369
GREMLINS 2	259
HAL WRESTLING	259
HIGH STAKES	259
HOOK	259
HUDSON HAWK	239
KLAX	239
KUNG FU MASTER	259
MARBLE MADNESS	259
ME GAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEAL 9	259
NBA ALL STAR 2	259
NBA CHALLENGE	369
NINJA GAIDER	369
OLYMPIC GOLD	365
PAPERBOY 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PUNISHER	259
QUARTH	265
R-TYPE	259
SHANGAI	365
SOCCERMANIA	259
SPOT	239
SUPER KICK OFF	259
SUPER MARIOLAND	225
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADDAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	239
TORTUES NINJA 2	259
TRACK MEET	259
TURN & BURN	259
TURRICAN	259
WHO FRAMED R.RABBIT	239
WWF SUPERSTARS	259
WOR[illegible] SERIES	259

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKSHOT SUPERBOARD	189
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	296
QUICKJOY SEGA FIGHTER	159
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	197
QUICKJOY MEGASTAR	369
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	189
Quickshot INTRUDER 1	369
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
PRO 2	196

MEGADRIVE

AL[illegible]N	439
ARE[illegible] BATTLE TANK	459
AFTER BURNER 2	459
AIR BUSTER	369
ALIEN STORM	439
ATOMIC RUNNER	459
BATMAN LE RETOUR	459
BONANZA BROS	459
BUCK ROGERS	439
BULLS VS LAKERS	459
BURNING FORCE	369
CALIFORNIA GAMES 2	469
CARMEN SAN DIEGO	465
CENTURION	439
CHUCK ROCK	465
DARK CASTLES	439
DECAPATTACK	369
DEVILISH	439
DICK TRACY	459
DONALD DUCK	439
EL VIENTO	439
EXILE	465
F22 INTERCEPTOR	439
FANTASIA	439
FANTASY STAR 2	679
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	439
FIRE SHARK	369
FORGOTTEN WORLDS	365
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS NGHOST	439
HELLFIRE	365
JAMES POND	439
JEWEL MASTER	369
JOE MONTANA 2	369
JORDAN VS BIRDS	439
KLAX	439
LAKERS VS CELTICS	439
MARBLE MADNESS	439
MERCS	465
MICKEY MOUSE	459
MIDNIGHT RESISTANCE	439
MYSTIC DEFENDER	369
OLYMPICS GOLD	439
OUT RUN	465
PHANTASY STAR 3	469
PHELIOS	369
PORULOUS	439
REVENOE OF SHINOBI	439
ROBINSON'S SUP BASKET	496
ROBOCOP	459
ROLLING THUNDER 2	459
SHADOW DANCER	439
SHADOW OF THE BEAST	492
SHINING at the DARKNESS	459
SIMPSONS BART VS SPACE	439
SIMPSONS KRUSTY'S	439
SONIC HEDGEHOG	369
SPEEDBALL 2	459
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	369
STORMLORD	439
STREET OF RAGE	439
STREET SMART	429
STRIDER	469
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	369
SUPER MONACO GP	439
SUPER OFF ROAD	429
TERMINATOR	465
TERMINATOR 2	465
THE IMMORTAL	469
THUNDERFORCE 3	439
TOKI	365
TROUBLE SHOOTER	439
TURRICAN	439
TWIN COBRA	439
WINTER CHALLENGE	469
WONDER BOY MONSTER W	469
WORLD CLASS LEADERS	439
ZERO-WING	439

GAME GEAR

AD[illegible] GEAR	95
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	159
ALLUME CIGARE ADAPT.	159
AC ADAPTATOR	195
BATTERY PACK	369
ALIEN 3	239
AXE BATTLER	239
BASEBALL	239
BATMAN 2	239
BATTER UP	239
CHASE H.Q	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBIN'S BASKET	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FACTORY PANIC	239
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
G.PORIEMAN BOXING	239
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JEOPARDY	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
JUNCTION	239
LEADERBOARD GOLF	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PAPER BOY	239
PENGO	239
PHANTASY STAR	239
PUTTER GOLF	239
RAMPART	239
R.C. GRAND PRIX	239
R ROBERTSON BASKET	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SLIDER	239
SOLITAIR POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	259
SPIOS HANNER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER K CK OFF	239
SUPER MONACO OR	239
SUPER SPACE INVADERS	239
THE SIMPSONS	259
WOODY POP	239

SEGA MASTER

AL[illegible] AGES	335
ALIEN STORM	335
ASTERIX	335
BACK TO THE FUTURE 2	239
BONANZA BROS	339
BUBBLE BOBBLE	335
CALIFORNIA GAMES	335
CHASE HQ	339
CHESS	365
COLUMNS	339
DIE HARD 2	335
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	365
DRAGON CRYSTAL	339
FIRE AND FORGET II	365
FLINSTONES	365
G.LOC	239
HEROES OF THE LANCE	365
FORGOTTEN WORLDS	339
GAUNTLET	335
GHOSTBUSTERS	335
GHOULS AND GHOSTS	335
GOLDEN AXE	365
HEAVYWEIGHT BOXING	239
HEROES OF THE LANCE	339
LASER GHOST	306
LINE OF FIRE	339
LEADERBOARD	365
MERCS	369
MICKEY MOUSE	365
MOONWALKER	365
MS PACMAN	365
OUT RUN EUROPA	365
PACMANIA	365
POPULOS	315
R-TYPE	359
RUNNING BATTLE	239
SENNA SUPER MONACO	369
SHADOW DANCER	335
SHADOW OF THE BEAST	359
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	365
SPEEDBALL	315
SPIDERMAN	365
STRIDER	335
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	369
TIME SOLDIERS	335
TOM AND JERRY	335
WONDERBOY 3	365
WORLD CUP ITALIA 90	335
XENON 2	335

ATARI LYNX

APB	369
AWESOME GOLF	329
BILL AND TED'S	329
BLOCK OUT	279
BLUE LIGHTNING	229
CALIFORNIA GAMES	279
CHECKERED FLAG	365
CHESS CHALLENGE	279
CHIPCHALLENGE	279
CRYSTAL MINES-2	279
ELECTROCOP	279
GATES OF ZENDOCON	279
GAUNTLET	279
GRID RUNNER	279
HARD DRIVIN	329
IRIMIGO	329
KLAX	229
[illegible]	369
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	329
PAPER BOY	329
RAMPAGE	369
ROAD BLASTERS	329
ROBOTRON 2084	329
ROBO-SQUASH	279
RYGAR	329
SCRAPYARD DOG	329
SHANGAI	279
SLIME WORLD	279
STUNRUNNER	369
TURBO SUB	329
TOURNAMENT CYBERBALL	369
VIKING CHILD	329
XYBOTS	329

SUPER FAMICON

SUPER ADAPTATEUR	24	[illegible]GS	
ACTRAISER	495	PITFIGHTER	495
B.LAMBER BASKETBALL	525	POPULOUS	495
CASTELVANIA IV	495	R.P.M RACING	495
CONSOLE	695	ROCKETTER	495
DARIUS TWIN	495	SIM CITY	495
DRAKKEN	495	STREET FIGHTER II	595
EARTH DEFENSE FORCE	495	SUPER ADV ISLAND	495
F ZERO	495	SUPER BASES LOADED	495
FINAL FANTAZY II	595	SUPER E.D.F	595
FINAL FIGHT	495	SUPER OFF ROAD	495
GHOULS & GHOSTS	495	SUPER R TYPE	495
GRADIUS 3	495	SUPER SLAM DUNK	495
HOLE IN HOLE	495	SUPER SOCCER CHAMP	495
HOME ALONE	495	SUPER TENNIS	495
HOOK	495	SUPER VALIS	570
HYPER ZONE	495	THE ADDAMS FAMILY	495
JACK NICKLAUS	495	THUNDER SPIRIT	495
JOE ET MAC	495	TOP GEAR	495
LAGOON	495	T.M.N.T (TORTUES IV)	495
LEMMINGS	495	ULTRA MAN	495
NOLAN RYAN'S BASEBALL	495	UN SOUADRON	495
PAPERBOY II	495	W.W.F	495

NES (USA)

ENFIN LES *CARTOUCHES AMERICAINES* SUR VOTRE CONSOLE **NES** GRACE A LADAPTATEUR **GAMEKEY 245 F**
PROMO **CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F**

ADDAMS FAMILY	495	MEGAMAN 3	495
BATMAN	365	MISSION IMPOSSIBLE	365
BILL & TED ADV	345	MONSTER TRUCK BALL	369
BIRTHDAY BLOWOUT	365	NARC	295
CAPTAIN SKYHAWK	345	QUANTUM FIGHTER	269
CHIP N DALE	495	RESCUE EMBASSY	365
DOUBLE DRAGON 2	365	ROBIN HOOD	495
DRAGON'LA R	369	ROCKING KATS	365
DUCK TALES	365	ROLLER GAMES	269
F18 CITY F GHTER	269	SOLAR JETMAN	295
FESTER QUEST	295	SOLSTICE	365
GI JOE	495	STAR TREK	495
GAUNTLET 2	365	STRIDER	365
GUN NAC	365	SUPER C	369
IRON SWORD	365	SUPER MARIO 3	465
ISOLATED WARRIOR	345	SWORDS AND SERPENTS	345
JACKY CHAN	365	TALES BIRN	495
KICK MASTER	369	TOKI	365
KICK OFF	369	TOP GUN SECOND MIS	365
LITTLE NEMO	365	TOTALL RECALL	369
MAC 100	495	UNTOUCHABLES	395

LIBRAIRIE

SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95

JOYSTICKS

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	199
Quickshot INTRUDER 2	369
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NI 5	136

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
IMAGINEZ... DES VIES INFINIES.
- DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.
UTILISATION TRES SIMPLE
ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE!.

NOUVEAU ACTION REPLAY *PRO*
VOUS PERMET EN PLUS DE TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

Sert aussi d'**adaptateur** pour les cartouches japonaises

ACTION REPLAY PRO

Pour **MEGADRIVE** ou **SNES/SUPERFAMICOM**

549 F

Pour mémoire pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la vente. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX 25 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 95 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 90 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

- ❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
- ❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
- ❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

18-07

carte bleue CB date d'expiration

NOM PRENOM

N ET RUE

VILLE CODE POSTAL

FAX 93 97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 6 BD JOSEPH GARNIER

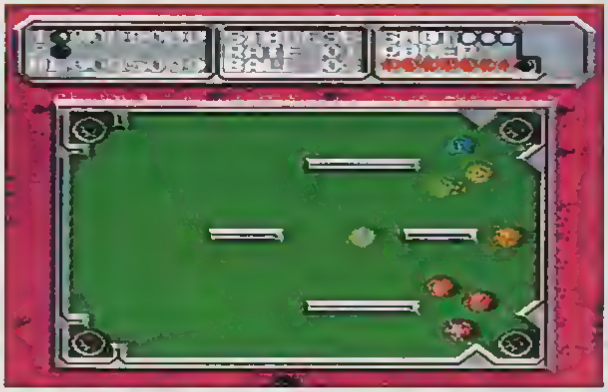
Atmosphère enfumée d'un bar louche... Un homme, seul dans l'arrière-salle, tue le temps en jouant au billard...

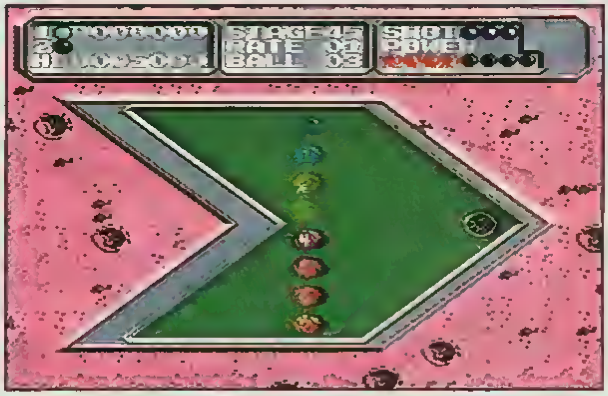
Le billard est un sport réservé à quelques initiés. Les règles sont assez compliquées, et il est inutile de les rappeler ici. Ceux qui s'y intéressent les connaissent déjà. Penchons-nous plutôt sur le côté « fun » de ce jeu.

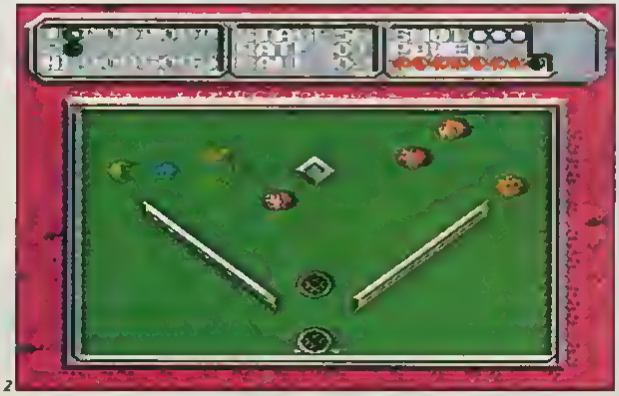
SIMPLICITE PREDOMINANTE

Avant de débuter une partie, vous pouvez décider de jouer seul, à deux ou bien contre l'ordinateur. Ensuite, choisissez le niveau auquel vous désirez commencer et le niveau de friction du tapis : au niveau 0, les billes sont carrément sur coussin d'air, tandis qu'à 255, elles sont plus lourdes que des boules de pétanque.

Le jeu est divisé en soixante étapes (auxquelles on peut accéder directement en choisissant un numéro, bon point, ça...), étapes qui se différencient les unes des autres par la forme du tapis, lequel prend parfois des formes tout à fait extraordinaires. Sur le tapis sont disposées 6 boules, numérotées de 1 à 6 et que vous devrez placer dans une des « **blouses** » (les trous qu'il y a dans la table, quoi).



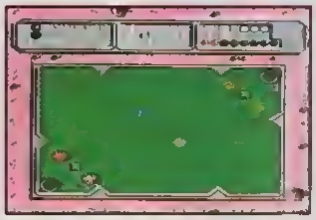




Vous décidez de la direction dans laquelle vous allez tirer, vous mesurez la puissance du tir, et c'est tout. Pas compliqué, hein ?

JUSTE AMUSANT

Lunar Pool est un petit jeu bien sympa, en fin de compte. Mais il a un gros défaut : son manque de diversité. Il y a bien soixante tableaux, mais le but est toujours le même. Et il est loin d'être assez complet pour intéresser les vrais adeptes (on ne peut pas brosser la boule). Bref, à ranger dans la catégorie des « petits jeux ». ■



Chris, n'a pas parlé de queue

1 - Vous y croyez à la forme du tapis, vous ?
2 - Le niveau « entonnoir »
3 - Les barres horizontales sont là rien que pour vous embêter
4 - Les petits carrés devant les « blouses » très vicieusement placés.

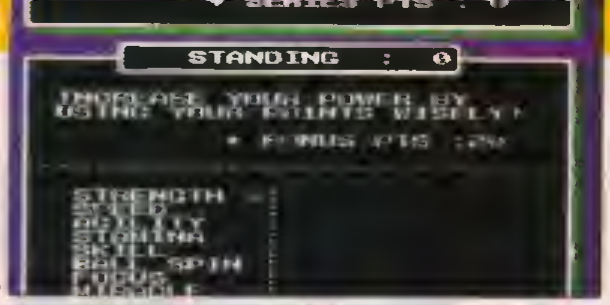
59%

EN RESUME

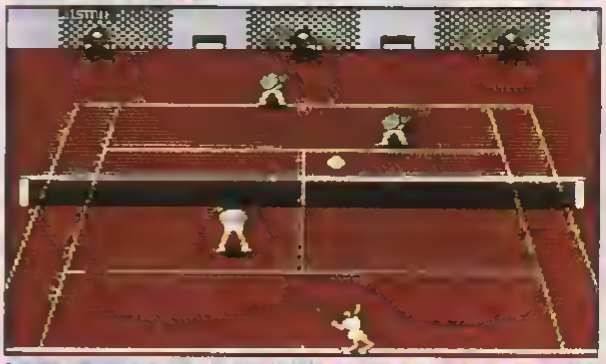
LUNAR POOL

- Console : NES
- Genre : simulation de billard
- Graphisme : 50 %
- Animation : 70 %
- Son : 10 %
- Difficulté : y'en a pas vraiment
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 65 %

TENNIS



1



2

3

Après un démarrage en fanfare, les jeux utilisant le NES Four Score, permettant des parties à quatre, se faisaient rares. Four Players' Tennis arrive à temps pour relancer la machine.

Roland-Garros oblige, les cartouches de tennis sont à la fête ces jours-ci. Après la Super Nintendo et la Master, c'est au tour de l'indémodable NES de s'y mettre. Dommage que le résultat ne soit pas à la hauteur des meilleurs de ses prédécesseurs...

LES LOIS DU GENRE

Comme dans tout bon jeu du genre, ça commence par une profusion d'options : choix du joueur (quatre possibilités seulement), création d'un sportif (déjà plus original), match en solo ou en double, type de terrain... Une fois sur le terrain, on retrouve la vue en fausse 3D commune à la quasi-totalité des simulations de ce sport. Le joueur dispose d'une liste impressionnante de coups, incluant même des actions magiques telles que briser la balle ou la renvoyer à distance sans la toucher. Bizarre, vous avez dit bizarre ?

ET LA JOUABILITE, ELLE SENT LE PATE ?

A priori, ce tennis avait l'air très bien. Outre la possibilité de jouer à plusieurs, on ne peut qu'apprécier la réalisation vraiment très réussie : les animations brillent par leur réalisme et la cartouche s'offre même le luxe de proposer des voix digitalisées pour commenter les évolutions du match (balle de set, faute...). Malheureusement, après quelques heures de jeu, mon impression sera plus mitigée. Malgré sa beauté et sa richesse, Four Players' Tennis souffre en effet d'un problème de jouabilité : les joueurs répondent avec une inertie hyper désagréable qui donne par moments l'impression que la machine joue toute seule. Ça n'a l'air de rien mais cet inconvénient suffit, à lui seul, à gâcher le plaisir de jouer. Hyper frustrant !

En plus, je trouve l'idée des super coups contestable dans la mesure où elle nuit au réalisme. Bien sûr, ce n'est pas un ratage complet mais ce jeu, qui aurait pu être grand, n'apparaît finalement que comme un bon soft à réserver en priorité aux fans ■

Iggy, a un problème de jouabilité lui aussi

1 Le petit mécano : répartissez vos points pour créer un joueur
2 Sympathique effet lors du service
3 - C'était juste !

63%

EN RESUME

FOUR PLAYERS' TENNIS

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme 86 %
- Animation 90 %
- Son : 89 %
- Jouabilité 67 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie 86 %
- Player Fun 60 %

SHADOWGATE

NES

Pour la première fois dans *Player One*, voici les Plans et Astuces complets d'un jeu d'aventures qui, bien qu'étant sorti en version française, donne du fil à retordre à plus d'un d'entre vous.

En consultant le service Minitel de *Player*, j'ai constaté avec horreur que Shadowgate était un des jeux les plus présents et les plus demandés dans la rubrique SOS. En y jetant un oeil, je me suis demandé comment un jeu dont les textes sont en français pouvait poser tant de problèmes. La réponse est simple, le jeu est bien construit mais malheureusement, la qualité de la traduction ne vole pas haut. Shadowgate se présente sous forme d'un jeu d'aventures dans la plus pure tradition du genre.

PRESENTATION DE SHADOWGATE

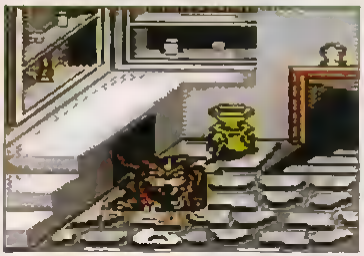
L'objet de votre quête est d'arrêter un puissant sorcier maléfiqe. Son projet est de créer un seuil entre notre plan d'existence et les plans inférieurs pour invoquer Behemot, un démon majeur. Bien sûr, vous ne pouvez pas laisser faire ça. Vous devez explorer les 44 pièces qui composent le château de Shadowgate et trouver une multitude d'objets indispensables. Dix ordres d'action et trois fichiers de sauvegarde vous permettront d'arriver au terme de votre quête. Il n'y a pas d'ordre particulier à respecter dans votre exploration, cependant certaines pièces ne pourront être accessibles qu'après être entré en possession d'un objet spécifique. Ce mois-ci les Plans et Astuces se présentent sous forme d'une solution, et non d'une aide de jeu.

LES PARCHEMINS ET LA MAGIE

Parmi tous les ordres d'action, il y en a un, un peu particulier, qui concerne la magie. Il s'agit de l'ordre « DIS ». Vous débutez votre aventure sans connaître le moindre sort de magie. Pour les apprendre vous devrez, dans la plupart des cas, lire des parchemins magiques. Lorsque vous découvrez un parchemin, ouvrez-le immédiatement. Après lecture, le nom du sort s'inscrira automatiquement dans la liste des sorts disponibles.

LE SPHINX

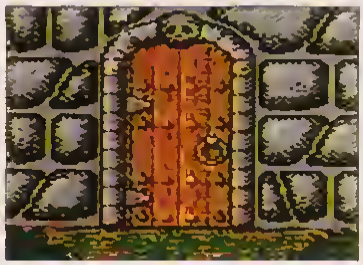
Au cours de votre aventure, il arrivera un moment où vous serez confronté au Sphinx. Ici, comme dans la mythologie, le Sphinx aime poser une énigme aux voyageurs. Pour répondre à sa question, vous devez suivre ces directives : trouver l'objet concerné et l'utiliser sur le Sphinx. Voici le début des questions que le Sphinx est susceptible de vous poser ainsi que les réponses à fournir et le numéro de la salle où se trouve l'objet.



Une créature qu'il ne vaut mieux pas déranger

« J'ai été brûlé... » : le fer à cheval (n° 32, laboratoire). « J'ai un grand cou... » : le balai (n° 24, salle des miroirs). « Sans yeux, mais j'ai vu... » : le crâne (n° 29, bureau). « Elle a des villes... » : la carte (n° 29, bureau). « Si tu me regardes... » : le miroir (n° 35, salle des banquets). « Je suis un ami du feu... » : le soufflet (n° 30, cheminée).

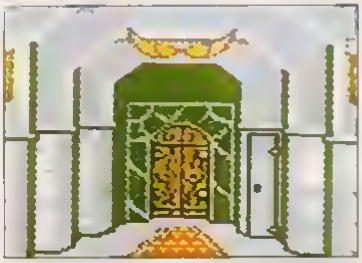
LA SOLUTION



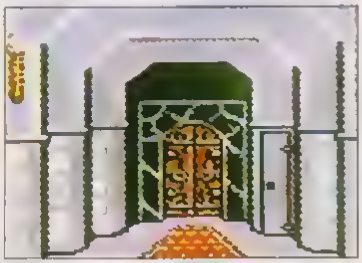
I : Entrée du château
Ouvrir le crâne au-dessus de la porte. Prendre la clef n° 1. Ouvrir la porte. Entrer.

Pow !

Une erreur et la mort vient vous chercher



Les yeux immatériels du magicien vous guettent. Sa voix caverneuse vous lance un dernier avertissement.



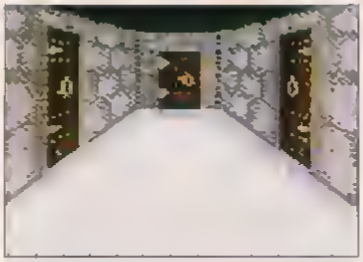
2 : Hall
Prendre les deux torches. Utiliser la clef n° 1 sur la porte du fond. Franchir la porte.

3 : Couloir A
Prendre la torche spéciale (celle de gauche). Prendre la seconde torche. Ouvrir le livre. Prendre la clef n° 2.

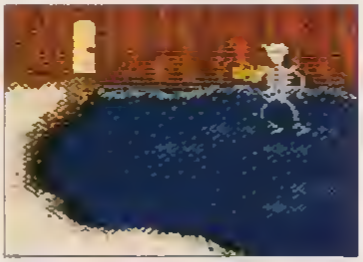
4 : Retourner dans le hall (n° 2).
Utiliser la clef n° 2 sur la porte de droite. Franchir la porte.

5 : Salle d'armes
Prendre la fronde.

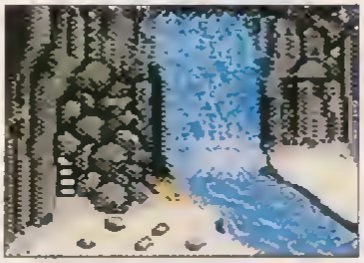
6 : Retourner dans le couloir A (n° 3).
Prendre le passage de droite.



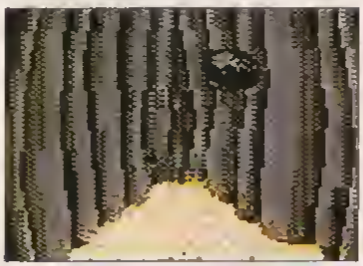
7 : Corridor A
Ouvrir la porte de droite. Franchir la porte.



8 : Lac
Ouvrir la porte du fond. Franchir la porte.

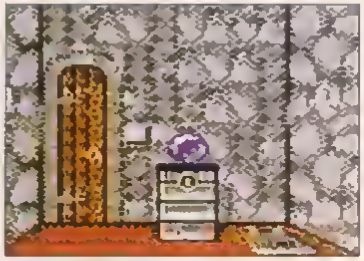


9 : Cascade
Prendre trois pierres. Prendre le passage entre la chute d'eau et le mur de gauche.

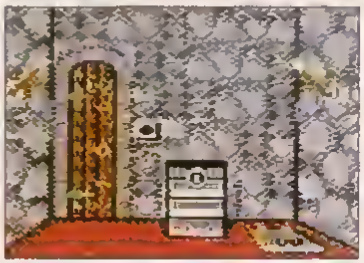


10 : Cul-de-sac
Taper sur la pierre noire. Ouvrir le sac. Prendre les trois gemmes (saphir, rubis et perle).

11 : Retourner dans le corridor A.
Ouvrir la porte de gauche. Franchir la porte.



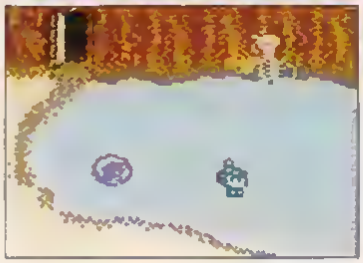
En plaçant la gemme dans le trou, vous pouvez récuperer la sphère glaçante



12 : Salle de la trappe
Prendre les deux torches. Utiliser la perle dans le trou du mur, près de la porte. Prendre la sphère qui apparaît alors. Ouvrir la porte. Franchir la porte.

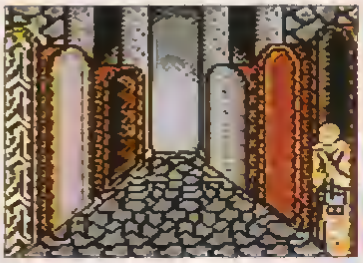
Vous devez impérativement prendre le bouclier en premier. Il vous protégera le temps de prendre trois autres objets

13 : Couloir du dragon
Prendre le bouclier. Prendre le marteau. Prendre la lance. Prendre la torche.

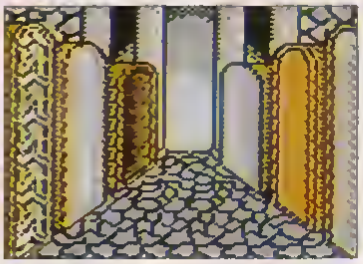


14 : Retourner dans la salle du lac (n° 8). Utiliser la sphère sur l'eau, ce qui aura pour effet de faire geler le lac. Prendre la clef des mains du squelette. Utiliser une torche enflammée sur la glace. Récupérer la sphère.

15 : Retourner dans le corridor A. Ouvrir la porte de face. Passer la porte



Brulez la momie avec une torche, vous pourrez vous emparer du sceptre



16 : Salle des sarcophages
Ouvrir le premier cercueil sur la droite. Utiliser la torche enflammée sur la momie. Prendre le sceptre que gardait la momie.

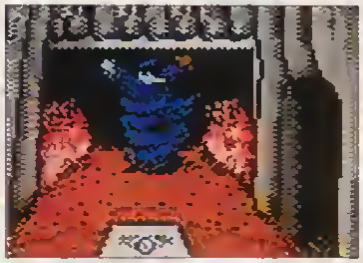
17 : Retourner dans le couloir A.
Taper sur la pierre blanche sur le mur du fond. Passer par le passage secret actionné par la pierre.

18 : Salle du passage en hauteur
Prendre la flèche. Utiliser la torche de gauche. Emprunter ce nouveau passage secret.

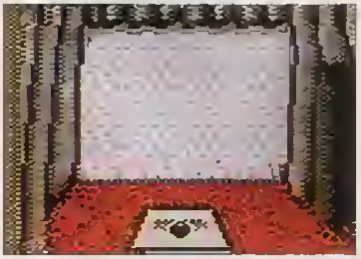
19 : Salle des deux ponts
Passer sur le pont de gauche.

20 : Salle du revenant
Utiliser la torche enflammée sur la torche spéciale pour se débarrasser du revenant. Prendre les deux torches. Prendre le manteau.

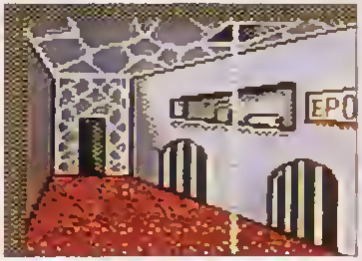
21 : Salle « Epor »
Prendre la torche et la fiole sur la gauche de l'étagère. Voir l'inscription « Epor » (deux fois). Ouvrir la porte dissimulée sur le mur du fond. Franchir la porte.



Un message d'aide apparaitra lorsque vous placerez le saphir sur la dalle



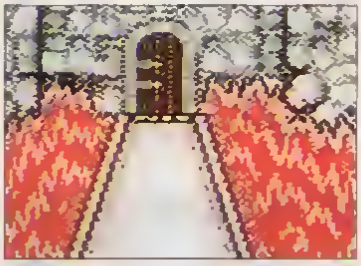
22 : Salle au mur lisse
Utiliser le saphir dans le trou de la dalle. Ouvrir le parchemin, vous apprendrez le sort « Humana ».



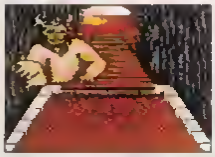
23 : Retourner dans la salle « Epor » (n° 21). Dire le sort « Epor ». Bouger vers le niveau supérieur.

24 : Salle des miroirs
Utiliser le marteau sur le miroir central. Utiliser la clef n° 3 sur la porte. Utiliser le manteau sur soi. Franchir la porte.

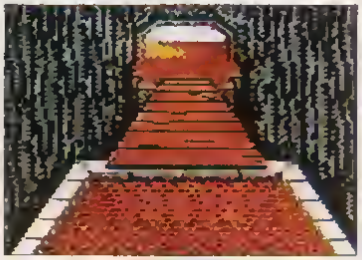
Vous devez utiliser la sphère glaçante pour vaincre le démon du feu



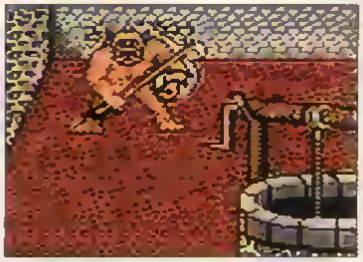
25 : Salle du feu
Ouvrir la porte. Utiliser la sphère dans le feu. Bouger vers la porte.



Ce troll réclame un droit de passage. Utilisez la lance pour le vaincre



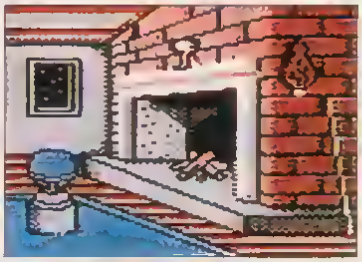
26 : Pont
Bouger vers l'issue. Utiliser la lance sur le troll. Bouger vers la sortie.



27 : Cour du château
Utiliser la manivelle du puits pour remonter le sceau. Ouvrir le sceau. Prendre les gants. Utiliser la pierre sur la fronde. Utiliser la fronde contre le cyclope. Ouvrir la porte. Franchir la porte.

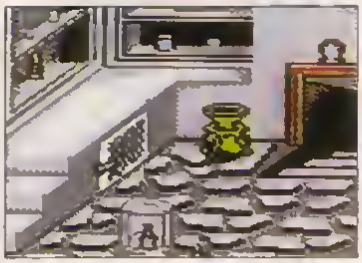
28 : Corridor B
Prendre la torche. Bouger vers le premier passage à gauche.

29 : Bureau
Ouvrir le tiroir. Ouvrir le parchemin n° 3. Ouvrir le parchemin n° 4. Prendre les lunettes. Utiliser les lunettes sur soi. Prendre la clef n° 5. Utiliser le rubis dans le trou du mur. Emprunter le passage secret.

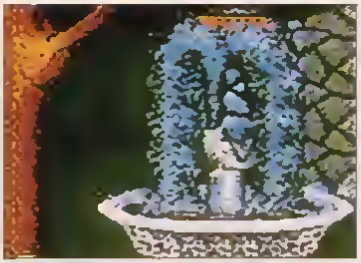


30 : Cheminée
Dire le sort « Terrak ». Ouvrir le globe bleu. Prendre la clef n° 6.

31 : Retourner dans le corridor B.
Prendre le deuxième passage à gauche.

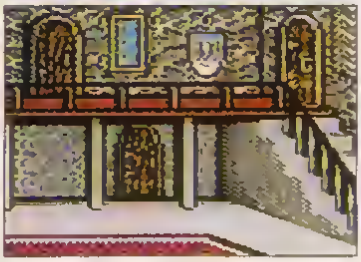


32 : Laboratoire
Utiliser le crochet fixé au sol. Prendre la fiole d'eau bénite. Bouger à droite.



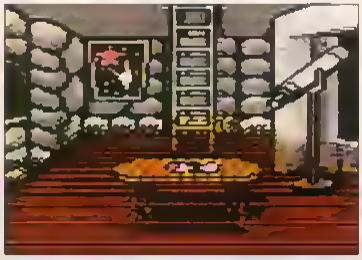
33 : Fontaine
Utiliser le gant sur soi. Prendre la flûte. Utiliser la flûte. Prendre la bague.

34 : Retourner dans le corridor B.
Ouvrir la porte du fond. Franchir la porte.

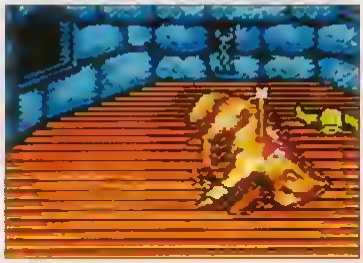


35 : Salle des banquets
Utiliser une torche enflammée sur la tapis. Prendre la clef n° 4. Utiliser la clef n° 5 sur la porte de droite. Bouger vers la porte de droite

36 : Sphinx
Bouger vers l'escalier. Répondre à l'énigme du Sphinx (voir le chapitre consacré au Sphinx). Monter l'escalier.



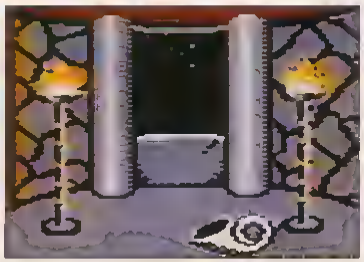
37 : Observatoire
Prendre l'étoile rouge sur le mur. Ouvrir la carte accrochée au mur. Prendre la canne. Grimper à l'échelle.



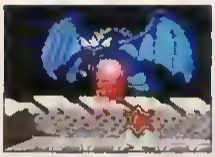
Avant d'être tué, ce loup avait l'apparence d'une femme

38 : Prison
Utiliser la flèche sur la femme. Prendre la lame.

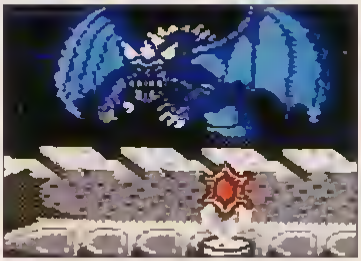
39 : Retourner à la salle des banquets (n° 35). Utiliser la clef n° 6 sur la porte de gauche. Franchir la porte.



40 : Salle de la corne
Prendre la corne. Utiliser l'eau bénite sur le chien-démon. Prendre la corne. Bouger vers l'échelle.

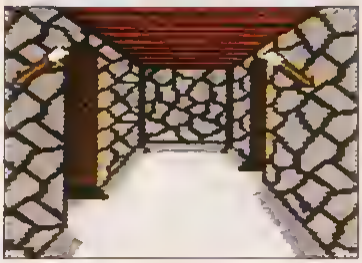


Utilisez cette étoile contre le dragon. Elle libère une redoutable boule de feu

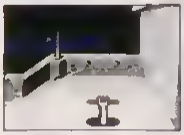


41 : Talisman
Utiliser l'étoile rouge sur le dragon. Prendre le talisman.

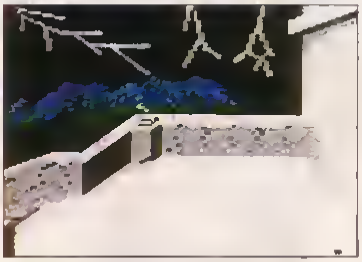
42 : Retourner à la salle des banquets (n° 35). Utiliser la clef n° 4 sur la porte du milieu. Franchir la porte.



43 : Couloir B
Prendre les deux torches. Bouger vers l'arche de gauche.



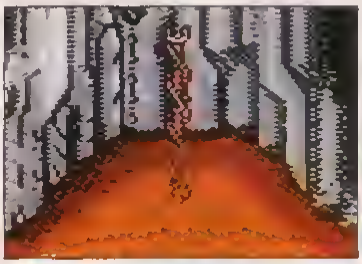
Une main squelettique sort du sol en tenant une baguette



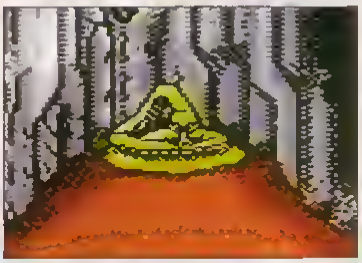
44 : Balcon
Utiliser la canne sur l'angle du parapet. Prendre la baguette de la main squelettique. Descendre l'escalier.

45 : Tour de guet
Ouvrir le sac n° 3. Prendre l'écu. Prendre une pièce d'or.

46 : Retourner à la salle des deux ponts (n° 19). Utiliser la bouteille n° 2 sur sni. Passer sur le pont de droite.



En tuant le serpent, vous entrerez en possession du bâton, l'arme qui sera fatale à Behemot

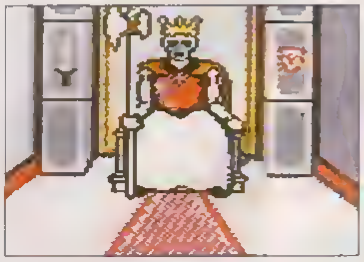


47 : Salle du serpent
Utiliser la baguette sur le serpent. Prendre la bâton.

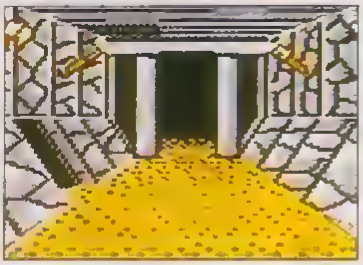
48 : Retourner au pont (n° 26).
Bouger vers la sortie. Dire le sort « Humana ». Bouger vers la sortie.

49 : Cour du château
Utiliser une pierre sur la fronde. Utiliser la fronde contre le cyclope. Bouger par la porte.

50 : Revenir jusqu'au couloir B (n° 43). Franchir l'arche de droite.



51 : Salle du trône
Utiliser le sceptre sur le roi-squelette. Utiliser la bague dans le trou du pilier. Passer par le passage secret.

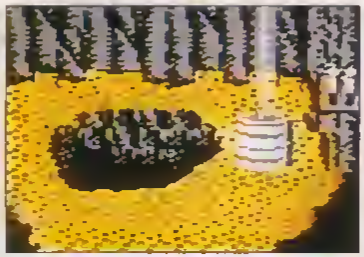


52 : Couloir C
Prendre les quatre torches. Passer par le passage du fond.

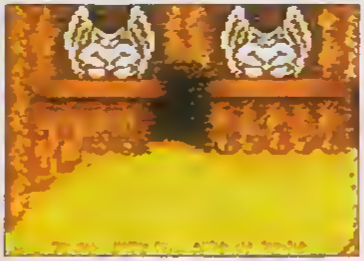
53 : Salle des gargouilles
Franchir le passage de droite.

En lançant le sort « Motari », la statue s'enfoncera dans le sol pour vous laisser passer

54 : Lac de lave
Dire le sort « Motari ». Bouger vers l'issue du fond.

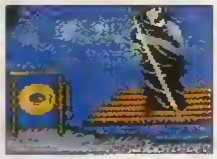


55 : Salle du mécanisme
Utiliser successivement les leviers de droite, du centre et de droite. Prendre la sphère d'argent.

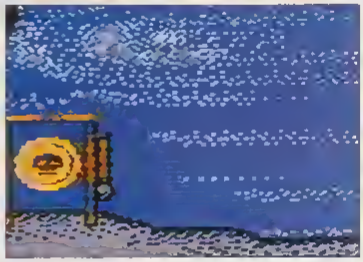


56 : Retourner à la salle des gargouilles. Dire le sort « Illumina ». Emprunter le passage central.

57 : Salle du puits
Utiliser la manette du puits. Utiliser l'écu dans le puits. Descendre dans le puits.



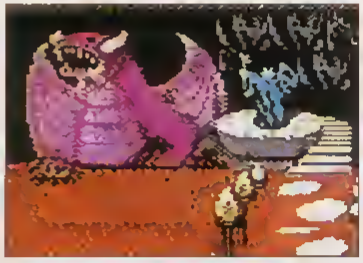
Lorsque vous ferez sonner le gong, un nautonier vous proposera le passage contre une pièce d'or



58 : Lac souterrain
Utiliser le maillet sur le gong. Utiliser une pièce d'or pour le passeur. Bouger sur le radeau.

59 : Porte des morts
Placer le talisman sous le symbole de l'épée. Utiliser la corne. Passer par la porte des morts.

Le baton libérant toute son energie contre Behemot.



60 : Antre de Behemot
Utiliser la lame sur le bâton. Utiliser la sphère sur le bâton. Utiliser le bâton sur Behemot.

Wolfen

SOS

L'été et les vacances arrivent. Le temps redevient propice pour renouer avec les activités vidéo ludiques. Voici une bonne occasion pour commencer ou terminer des jeux et, dans le pire des cas, vous retrouver bloqué. N'hésitez surtout pas à m'envoyer vos SOS avec, de préférence, vos coordonnées et (ou) votre numéro de téléphone. Vous pourrez ainsi, dès la publication de votre SOS, obtenir une réponse par courrier ou par téléphone. Une dernière chose, il est inutile de m'envoyer un SOS avec une enveloppe timbrée libellée à votre adresse, il m'est matériellement impossible de vous répondre individuellement.

REPONSES AUX SOS

C'est de la Belgique que vient la première contribution à ce numéro d'été. Sur NINTENDO ES, il répond à vos questions concernant les jeux suivants : Megaman I et II, Kung-Fu, Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Goonies II, Popeye, Punch Out, Teenage Mutant Hero turtles I (jusqu'au niveau 5) et II, Tetris, Shadow Warrior, Track & Field II, Simon's Quest, Castelvania, Paperboy, Duck Tales, Blades of Steel, Solomon's Key, Metroïd, Kid Icarus, Lifeforce, Gradius, Batman, Duck Hunt, Double Dragon I et II, Probotector, Gremlins II, The Simpsons, Rygar, Iron Sword, Snake Rattle'n Roll, Alpha Mission et Donkey Kong. Sur GAME BOY, il termine Super Marioland, Batman, TMNT I et II, Castelvania I et II, Megaman I et II, Duck Tales, F-Race, Gargoyle's Quest, Gremlins II, King of Zoo, Kung-Fu Master, R-Type, Robocop et Contra. Sur MASTER SYSTEM, il a achevé Moonwalker, Altered Beast, Sonic, Spiderman, Black belt, Out Run, Speedball, Afterburner, Shinobi, Alex Kidd I, II et III, Wonderboy I, II et III, Ghosthouse, World Cup Italia 90, Thunder Blade, Castle of Illusion, Golden Axe, Ghostbutters, Operation Wolf, et sur GAME GEAR : Columns, Wonderboy, Shinobi, Sonic, Castle of Illusion. Pour conclure, il a terminé Decap Attack, Castle of Illusion, Sonic, Altered Beast, E-Swat (jusqu'au niveau 6), Donald Duck, Quackshot, Ghouls'n Ghosts, Strider, Streets of Rage, Super Monaco GP et John Madden Football sur MEGADRIVE.
Envoyez vos SOS, ainsi qu'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse à Ian Bemyacioglu, 6, avenue de la Floride, 1180 Bruxelles. En cas d'urgence, une procédure téléphonique peut se faire au 02 / 375 92 31.

C'est une paire de deux frères qui se sont groupés pour apporter leur contribution à la rubrique SOS. Leur liste de jeux terminés concerne trois consoles. Commençons par leur liste de jeux NES : Super Mario I, II et III, Batman, Chip'n Dale, Duck Hunt, Duck Tales, Double Dragon II, Dragonball, Silent Service, Star Wars, Gremlins II, Les Chevaliers du Zodiaque, Teenage Mutant Hero Turtles, To the Earth, Zelda I et II, Megaman II, World Cup, Battle of Olympus et Tetris. Sur GAME BOY : Tetris, The Simpsons, Bugs Bunny, Batman, Double Dragon, Super Marioland, Castelvania Adventure, Duck Tales et Rochman World. Pour terminer, passons à leur liste de jeux MASTER SYSTEM : Sonic et Alex Kidd in Miracle World. Si un de ces jeux vous résiste, appelez Melaine et Edwin au 97 45 52 14 ou Matthieu et Edwin au 97 45 43 26 / 97 45 36 28.

Notre mutant de service, je veux parler de Frédéric Jeannerod, s'est plaint que sa dernière liste publiée contenait des jeux auxquels il n'a jamais joué. Je ne sais pas comment une telle erreur a pu se produire et, à sa demande, nous publions la mise à jour de sa liste. Sur MEGADRIVE, il a terminé Sonic, Altered Beast, Streets of Rage, Toki, Shadow Dancer, Alex Kidd in Enchanted Castle, Hang-On, Mickey Mouse, Spiderman, Super Monaco GP, Strider, James Pond II (Robocod), Golden Axe II, Thunder Force II et III, Fantasia et Quackshot. Ses trophées sur GAME BOY sont Alleway, Tetris, Solar Stricker, Batman, Duck Tales, Bugs Bunny, Double Dragon, Super Marioland, Tortues Ninja, Kung-Fu Master, Hemesis, Burai Fighter, Dead Heat Scramble, Revenge of the Gator, Tennis, Balloon Kid, Fortress of Fear, Spiderman, Gargoyle's Quest, Dragon's Lair, Megaman I et II, Contre, Mickey, Tortues Ninja II, Double Dragon II, Terminator II, The Simpsons, Skate or Die, Dr Mario, Golf et World Cup. Pour conclure, terminons par sa liste NINTENDO ES : Super Mario I, II et III, Tetris, Rad Racer, Double Dragon II, Dr Mario, Duck tales, Ice Hockey, Skate or Die, Blades of Steel, Batman, Captain Skyhawk, Burai Fighter, Quatum Fighter, Tennis, Bad Dudes, Wizzards and Warriors, Gremlins II, Kung-Fu, Punch Out, Super Off Road, Metroïd, Kid Icarus, Double Dribble et Popeye. Mes excuses auprès des lecteurs qui n'auraient pas reçu de réponse de la part de Fred sur des SOS concernant des jeux qu'il ne connaît pas. Pour tout SOS, envoyez une enveloppe timbrée à Frédéric Jeannerod, 4, rue du Ruisseau, 25160 Oye-et-Pallet. En cas d'urgence vraiment urgente, appelez le R1 89 43 19.

LA REPONSE DU MOIS

Rémi termine pas loin de 60 jeux MASTER SYSTEM et MEGADRIVE et il compte bien vous en faire profiter. C'est lui qui gagne l'abonnement de ce mois-ci. Sur la huit bits, il a fini Super Monaco GP, Mickey, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Out Run, Hang-On, Altered Beast, Danan et Bonaza Bros. Sur MEGADRIVE, Dick Tracy, Granada, Altered Beast, Super Monaco GP, Quackshot, Golden Axe I et II, Road Rash, Mickey, Fantasia, Alex Kidd, Mario Lemieux Hockey, Sonic, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, World Cup Italia 90, World Cup Soccer, Moonwalker, Budokan, E-Swat, Super Real Basketball, Columns, Arrowflash, James Buster Douglas, Knock Out Boxing, Out Run, Battle Squadron, Thunder Force II et III, Ghouls'n Ghosts, EA Hockey, Last Battle, Rambo III, Afterburner II, Mercs, Winter Challenge, Out Alive, NHL Hockey, James Pond II, Joe Montana et Super Hang-On ont tous été disséqués. Rémi Barberot répond par téléphone. L'appeler au 74 23 70 40, précédé du 16, de Paris et sa région. Vous pouvez également lui écrire au 19, rue Bourgmoyer 01000 Bourg-en-Bresse.

Ca y est ! Avec le premier SOS, devait bien arriver la première liste de jeux terminés sur Super Nintendo. Alexandre se propose de répondre à tout SOS se rapportant à Castlevania IV, Goemon Ganbarra, F-Zero, Joe et Mac, Final Fight, Super Tennis, Super Mario World, Super Adventure Island, Super Chinese World, Pro Soccer, Arthur's Quest, Actraiser, Exhaust Heat, Contra Spirit et Super off Road. Ecrivez à Alexandre Liverneaux, 13, lotissement du Vieux-Château, 02150 Sisonne, ou appelez le 23 80 41 55.

Encore un récidiviste de la rubrique. David nous envoie une mise à jour de sa liste de jeux terminés. Commençons pas sa liste NINTENDO ES : Bad Dudes, Castelvania I et II, Double Dragon II, Kung-Fu, Life Force, Probotector, Robocop, Skate or Die, Top Gun I et II, Blades of Steel, Punch Out, Ice Climber, Faxanadu, Faster's Quest, Duck Tales, Dragonball, Zelda I et II, Megaman I et II, Metroïd, Rescue Rangers, Bobowarrior, Shadowgate, The Simpsons, Solstice, Super Mario I, II et III et enfin Gauntlet II. Sur MEGADRIVE, il a terminé Mickey, Sonic, Darius II, Wrestle War, Streets of Rage et Altered Beast. Il a acquis tout récemment la SUPER NES, et il a terminé Super Mario World. Adressez vos SOS à David Schuster, chemin de Prévieux, 84510 Caumont-sur-Durance. Vous pouvez également contacter David par téléphone au 90 23 06 97.

Voici une impressionnante liste multi-console qui nous vient tout droit de Belgique. Maxim a terminé sur SEGA MASTER SYSTEM : Ghosthouse, Golden Axe, Cloud Master, Double Dragon I, Vigilante, Transbot, Thunder Blade, Afterburner, Spellcaster, Y's, Columns, Casino Games, Alex Kidd III et IV, Psycho Fox, Wonderboy I, II et III, Indiana Jones, Mickey Mouse, Super Monaco GP, California Games, Out Run, Out Run S-D, Golfmania, RC Grand Prix, World Games, Tennis Ace, Rescue Mission, Rambo III, Pacmania, Sonic, Hang-On, Safari Hunt, Rocky, Ghouls'n Ghosts, Populous, Scramble Spirit, Choplifter, Bubble Bobble, Ultima IV, Shadow of the Beast, Super Kick Off, , World Grand Prix, Donald Duck, Out Run Europa, Captain Silver, Galaxy Force, Slap Shot, Lord of the Sword et R-Type. Sur MEGADRIVE, il est venu à bout de Sonic, Wonderboy III, Super Monaco GP, Alienstorm, Streets of Rage, Rambo III, Columns, E-Swat, Fantasia, Mickey, Forgotten World, Ghostbusters, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe I et II, James Pond II, Last Battle, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer et Super Hang-On. Pour conclure, passons à sa liste GAME BOY : Burai Fighter, Dynablaster, Super Rich Off, Bad and Rad, Motocross Maniacs, Tetris, Super Marioland, Prince of Persia, Ninja Turtles, R-Type, BC Pro AM, Dead Heat Scramble, Robocop, Spiderman et Tennis. Envoyez vos bafouilles à Maxime Gyselinck, 89, avenue de la Constitution, 1080 Bruxelles, Belgique.

Voici une nouvelle liste multi-console de jeux terminés. Sur NINTENDO ES, c'est le cas de Super Mario I, II et III, Double Dragon II, Tennis, Bad Dudes vs Dragon Ninja, Megaman II, Kid Icarus, Probotector, Lifeforce, Soccer, World Cup, Tvenage Mutant Hero Turtles, Zelda I et II, Dragonball, Punch Out, Track & Field II, Ghosts'n Goblins, Ikari Warriors, Super Spike V'ball, Duck Tales et The Simpsons. Sur GAME BOY, il a terminé Tetris, Solar Stricker, Batman, Burai Fighter Deluxe, Duck Tales, Double Dragon, Super Marioland, Rugs Runny, Spiderman, Chase H.Q., Tortue Ninja I et King of the Zoo. Terminons par sa liste MEGADRIVE, plus modeste que les autres. Elle concerne Sonic, Quackshot, Mickey Mouse, Gain Ground, Rambo III et Pat Riley Basketball. Envoyez votre SOS ainsi qu'une enveloppe timbrée à Fabien Lepicard, 13, avenue du Général-de-Gaulle, 95510 St-Ouen-l'Aumône. Vous pouvez également l'appeler au (1) 34 64 35 27.

Enfin, une liste exclusivement dédiée aux jeux GAME BOY. Michaël se propose de répondre à tout SOS concernant Rockman World, Megaman II, the Final Fantasy Legend I, II et III, Gargoyle's Quest, Tetris, Kid Icarus, Sword of Hope, Super Marioland, Batman, Ninja Turtles, Double Dragon, Bugs Bunny et Duck Tales. Envoyez une enveloppe timbrée libellée à votre adresse à Michaël Moonmerteaux, Z13, cité Paul-Vaillant-Couturier, 93000 Bobigny, ou appelez le 48 30 59 62.

La liste la plus longue de ce mois-ci nous est envoyée par David. Sur NINTENDO ES, il a terminé Batman, Bubble Bobble, Double Dragon I et II, Dragonball, Duck Hunt, Fester's Quest, Gauntlet II, Gradius, Gremlins II, Trojan, Gumshoe, Ikari Warriors, Kung-Fu, Zelda I et II, Super Mario I et II, Lifeforce, Megaman I et II, Metroid, Probotector, Punch Out, Red Baron, Robowarrior, Rush'n Attack, Rygar, Section Z, Simon's Quest, Castelvania, Skate or Die, Snake Battle'n Roll, Solomon's Key, Popeye, Tennis, Guonies II, TMHT, Pro Wrestling, Wizzards and Warriors, Track & Field II, Airwolf, Metal Gear, Wrath of the Black Manta, Kid Icarus et Cobra Triangle. Sur GAME BOY, il est venu à bout de Baloon Kid, Batman, Castelvania Adventure, Double Dragon, Gargoyle's Quest, Contra et Super Marioland. Pour en finir avec la gamme Nintendo, il a terminé Super Mario World sur SUPER NINTENDO. Sur NEC, il a fini Adventure Island, 1941 (SG), Dead Moon, Devil Crush, Dark Legend, Dragon Spirit, F1 Circus 91, Aldynes (SG), Formation Soccer, Jackie Chan, Legend of the Hero Tonma, New Zealand Story, Ninja Spirit, Pacland, PC Kid I et II, Ghouls'n Ghosts (SG), R-Type, Shinobi, Son Son II, Tiger Road, Toy Shop Boys, Gun Head, Down Load et Hel Explorer. C'est pas fini, il reste encore sa liste MEGADRIVE pas négligeable non plus dans le genre. Il a terminé Alex Kidd, Batman, California Games, el Viento, E-Swat, Galaxe, Thunder Force III, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Mickey Mouse, Moonwalker, Mystic Defender, Phantasy Star II, Quackshot, Sonic, Spiderman et Streets of Rage... Ouf ! Adressez vos SOS à David Ruques, 5, rue Raymond-Quéro, 56100 Lorient.

Le trio NES-GAME BOY-MEGA DRIVE sévit une nouvelle fois. Christophe nous envoie une liste se rapportant à ces trois consoles. Sur NINTENDO ES, il est venu à bout de Castelvania, Gradius, Kung-Fu, Lifeforce, Probotector, Rescue the Ambasy Mission, Blades of Steel, Punch Out, Super Spike V'ball, Tennis, World Wrestling, Batman, Battle of Olympus, Duck Tales, Dragonball, Zelda I et II, Simon's Quest, Super Mario I, II et III, Bubble Bobble, Paperboy, Donkey Kong, Megaman I et II, Gremlins II, Low G Man, Power Blade, Robocop, Blue Shadow, Shadowgate et Isolated Warrior. Sur GAME BOY, il a terminé Super Marioland, Tetris, Swirk, Bugs Bunny et Burai Fighter Deluxe. Sur MEGADRIVE enfin, il finit James Buster Douglas Boxing, Altered Beast, Sonic et Wonderboy III. Envoyez vos SOS à Christophe Loubatière, 64 bis, rue Alexis-Carrel, 24100 Bergerac. Vous pouvez également le contacter par téléphone au 53 61 25 99.

SOS

Super Mario World (SUPER NINTENDO)

Voici le premier SOS concernant le jeu destiné à être le plus vendu sur Super Nintendo. Il s'agit du fameux Super Mario IV. Olivier voudrait savoir comment trouver la warp zone de la vallée de Bowser 2 qui permet d'accéder au château puis à la tour. Il reste à Olivier seulement cinq niveaux à trouver pour compléter les 96. Si vous pouvez venir en aide à notre naufragé, envoyez votre réponse à Olivier Vuillet, 7, rue des Buttes, 21100 Dijon.

Super Mario III (NINTENDO ES)

Christophe a beau chercher, il ne trouve pas la troisième flûte. Que les personnes en mesure de répondre à ce SOS écrivent à Christophe Moinier, 2, rue Pierre-Chédeaux, 57070 Metz-Queuleu. Désolé pour ton SOS concernant Wrestlemania, mais la réponse est à tous les coups dans la doc du jeu.

Alex Kidd In High Tech World (MASTER SYSTEM)

David n'arrive pas à terminer la zone extérieure du château. Si quelqu'un avait un plan ou un password à lui envoyer, ce serait très sympa pour lui. Ecrivez à David Daurignac, La Laurina, 14, allée de Picardie, 33460 Arsac.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PETITES ANNONCES

Afin de faciliter le tri du courrier, envoyez vos petites annonces sur carte postale.

Vends MEGADRIVE japonaise + 7 jeux (Quackshot, Gynoug, Super Shinobi ..) + 2 manettes (dont 1 Pro2) + adaptateur péritel. Le tout en très bon état : 2 800 F. Appelez Pierre au 69 28 72 56

Vends NINTENDO ES + 11 jeux. Valeur d'origine : 4 400 F, cédé à 1 690 F en bon état de marche. Tél : 45 43 47 86, demander Ruy

Vends cartouches GAME BOY (état neuf) : Qix, Alleway, Tennis, Revenge of the Gator et World Cup à 99 F pièce. Contactez Xavier Balner, 76, bd Exelmans, 75016 Paris ou téléphonez au 40 71 84 78

Vends NEC PC ENGINE + 5 jeux (Vigilante, Veigues, PC Kid II, Dragon Egg et Skweek). Prix : 1 200 F à débattre. Contactez Yannick au 53 58 81 57 ou écrivez à Yannick Vergnol, Rouffignac-de-Sigoules, 24240 Sigoules.

Vends NEC CORE GRAFX + 1 manette + 4 jeux dont Final Match Tennis et Bloody Wolf. Le tout encore sous garantie cédé à 800 F. Contactez Johann au 60 84 07 15

[illegible]

Vds GAME GEAR + 6 jeux (Noel 91) : Super Monaco GP, Columns, Wonder Boy, Dragon Crstal, Mickey Mouse et G Loc. Valeur réelle : 2 300 F, cédé à 1 200 F à débattre. Appelez Alexis au 35 85 95 07 à partir de 17 h (Seine-Maritime).

Vends ou échange Teenage Mutant Hero Turtles (230 F) contre Megaman II, Life Force ou Zelda II. Nicolas Harvey, Camp du Pylone, avenue du Pylone, 06601 Antibes. Tel : 98 75 94 70

Vends SEGA MASTER SYSTEM TBE + light phaser + 8 jeux dont Sonic, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghosts. Prix : 2 000 F à débattre. Possibilité de vente séparée. Vds également ATARI 2600 + 2 jeux. Prix : 300 F à debattre. Contactez Xavier au 58 77 16 52.

[illegible]

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 6 jeux : Sonic, Populous, Mickey, Shinobi, Moonwalker et Pacmania, au prix de 1 600 F. Contactez Fabrice au 47 35 25 35 (sur Paris et région uniquement)

Vends ou echange Dragonball (270 F) contre Blades of Steel, Mania Mansion, Time Lord ou Rescue Rangers. Appelez le 37 25 40 32, demandez Frederic a partir de 17 h (13 h le mercredi)

Echange SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux contre NINTENDO + 7 a 10 jeux. Appelez Julien au 34 14 50 87

Vends NINTENDO ES + 2 manettes (dont 1 turbo NES max) + kit de nettoyage + 2 jeux au choix, à 850 F. Jeux au détail : Gremlins II, Super Mario II et III et Power Blade a 200 F pièce et Punch-Out, Gun Smoke, Super Mario I, a Boy and his Blob, Ghosts'n Goblins et Dragonball à 150 F. Jonathan Laplace : 64 90 74 57

Echange Drangonball contre The Simpsons ou Castelvania I ou II. Ecrire à Pierre Lavoix, 40, avenue du Bel-Air, 94370 Sucy-en-Brie.

Vends SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu en ROM (Alex Kidd in Miracle World) + 2 control stick, le tout 395 F. Possibilite de vendre la console + 9 jeux dont Sonic, Mickey, Populous, Bubble Bobble et Psychofox à 1 750 F. Appelez Emmanuel au 33 05 89 40 (Manche).

[illegible]

Vends jeux MEGADRIVE : Alex Kidd, E Swat et Ghostbusters a 200 F pièce, Tournament Golf, James Pond et Centurion à 150 F pièce. Contactez Julien au 30 54 32 38 apres 18 h. Prix degressifs

Vds NINTENDO ES + 1 manette (280 F) + Batman (280 F), Tortues Ninja (200 F), Super Mario I (150 F), Super Off Road (200 F) et Robocop (200 F). Tél. : 70 20 62 69 après 18 h et demandez Olivier

Vends NEC CORE GRAFX achetée en septembre 91 (encore sous garantie) + livres + quintupleurs + 2 paddles + 8 jeux. Prix d'origine : 4 090 F, vendu 2 500 F. Possibilité de vente séparée. Vends, echange ou achete jeux NINTENDO. Appelez Laurent au 61 74 07 62

Vends NINTENDO ES + 4 jeux : Batman, Skate or Die, Solomon's Key et Rush n Attack + 2 jeux GAME BOY : Double Dragon et Revenge of the Gator. Guillaume Gilloots, 3, rue de Maison-Fleurs, 77151 Farmautiers

Rejoignez le SEGA CLUB JUNIOR 93. Nombreux avantages (fanzine mensuel, location de jeux, vente de cartouches à - 50 %). Contact sur toute la France et l'étranger. Ecrivez vite à : « Anthony Sage / SEGA CLUB 93 », 36, rue Loubet, 93200 Saint-Denis.

Vends console SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + Rocky + Alex Kidd. Le tout vendu 450 F à debattre. Télephonez a Tony au 92 89 05 14

Vds Super Mario I et Duck Hunt + zapper, a 650 F. Possibilité d'échange contre Rescue Rangers + 200 F, Snake Rattle and Roll + 300 F ou Super Off Road + 290 F ou NES four score. Appelez Joel au 78 44 59 09 de 17 h à 19 h, ou ecrivez a Joel Kubi, coteau Lafoy, 69590 La Chapelle-sur Loire

Vends cartouches de jeux MEGADRIVE : Spiderman (250 F), Shadow Dancer (250 F) et Kid Chameleon (280 F). Appelez le 94 34 79 46 (Var)

Vends GAME BOY avec boitier pour 500 F, GAME BOY + sacoche : 550 F. Vds également des jeux a 150 F pièce. Tél : 21 68 17 20

Vends SEGA MASTER SYSTEM + control stick + 9 jeux dont Sonic et Mickey a 1 600 F. Possibilité d'echange contre MEGADRIVE + jeux. Appelez Fabien au 56 36 91 76.

Vds GAME BOY + 6 jeux (TMHT, Super Marioland, FF, DT, Tetris et Bad Rad). Prix : 1 000 F au lieu de 1 880 F. Appelez Eric Etter, 3, rue Edouard-Vaillant, 93400 St-Ouen. Tél : 40 11 72 40

Vends console de jeux GX 4000 neuve + 2 manettes + boîte + cordon + Burnin' Rubber + notice. Prix : 350 F. Telephonez au 48 22 16 43

Vends jeux NES : Metroid (140 F) et Robowarrior (140 F). Possibilité d'échanger le lot contre Duck Tales, Turboe Racing, etc. Achete Bayou Billy à 120 F maximum. José Da-Silva, 8, rue du Huit-Mai-1945, 77130 Montereau. Téléphonez après 19 h au (1) 64 32 36 38

Echange jeux NINTENDO : Duck Tales et The Simpsons contre Batman, Rescue Rangers ou Star Wars. Contactez Virginie au 47 57 54 82 a partir de 18 h

Vends NEC SUPER GRAFX + 8 jeux : 1941, G & G, Grandzort, Aldyness, Aeroblaster, Final Soldier et PC Kid II + 2 manettes (ZEI Pro et Ultimate) + quintupleur. Le tout en excellent état vendu 2 500 F au lieu de 5 000 F. Appelez Sylvain au 54 74 89 63

Vends console NINTENDO ES + pistolet + Super Mario I : Duck Hunt a 500 F au lieu de 990 F + 9 autres jeux : Super Mario II (200 F), Super Mario III (250 F), Tennis (150 F), Double Dribble (200 F), Faxanadu (200 F), Simon Quest (200 F), Battle of Olympus (250 F) et Bayou Billy (200 F). Appelez Regis au 40 50 19 28

[illegible]

Vds GAME GEAR : Super Monaco GP, Donald, Joe Montana, Pengo, Mickey Mouse et Columns à 200 F pièce, le lot : 990 F à debattre. Tél : 86 55 53 89

Vds NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + 4 jeux : Super Mario III, Double Dribble, Hogan's Halley et Super Mario I / Duck Hunt. Prix neuf : 1 900 F, vendu 1 350 F. Contactez Mathieu au (1) 32 69 44 09

Vends MEGADRIVE française encore sous garantie + manettes + 3 jeux . Sonic, Castle of Illusion et Thunder Force III (vendu avec toutes les boites et notices d'origine). Valeur réelle 2 400 F, cédé à 1 400 F. Appelez Yann au 49 86 36 09 (Val-de-Marne)

Echange ou vends jeu NINTENDO ES . a Boy and his Blob (175 F) Appelez Benoît au 43 09 25 35.

Vends console NINTENDO ES + 4 jeux (Super Mario I / Duck Hunt + zapper, Skate or Die et Wrestlemania) Valeur d'origine du lot . 1 710 F, cede à 500 F Contactez Cyril Lidner au 37 30 04 27 a partir de 18 h ou ecrivez au 5, rue de Bruxelles, 28110 Luce (Eure-et-Loire)

Vends GAME GEAR (encore sous garantie) + 5 jeux Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Wonderboy et Columns Le tout vendu 1 850 F Contactez David au 78 93 64 99 de 17 h 30 a 18 h 30

A vendre . console NINTENDO ES avec accessoires + 6 jeux Prix : 2 000 F Appelez le 56 80 39 60 apres 18 h.

Pour MASTER SYSTEM, vds pistolet + 3 jeux de tir (300 F) + Thunder Blade (200 F), Double Dragon (200 F) et World Grand Prix (70 F) Appelez Michael au 75 94 73 69

Vends NINTENDO ES 2 manettes + jeux Zelda Super Spike Volley Ball Super Mario / Duck Hunt, Wrestlemania Black Manta, etc Prix interessant possibilite de vente separee (environ 100 F par jeu) Contacte Stephane Robert, 110, residence Domaine du village, 95330 Domont 39 91 59 99 apres 17 h

Vends manette power-glove pour console NINTENDO Contactez Julien 48 79 29 91

Vends ATARI 2600 + 6 jeux (Centipede, Solaris, Space Invaders, Rampage, Mario Bros et Midnight Magic) Le tout vendu 500 F Appelez Christian au 75 94 72 81

Vends GAME BOY + 3 jeux Tetris, Gargoyle's Quest et Ghostbusters II Etat neuf, prix 600 F à débattre Contactez Guillaume au 39 75 38 73 apres 18 h.

Vends NEC CORE GRAFX (achetée à Noel 91) + 2 jeux (Cyber Core et PC Kid II) Valeur : 1 740 F, cédé à 1 000 F. Téléphonez au 91 89 49 08

Vds NINTENDO ES + zapper + 5 jeux dont Super Mario I et III Le tout vendu 1 300 F Vds GAME BOY + 3 jeux a 700 F Vente séparée possible Contactez Nelson au 32 54 40 84

Vends MEGADRIVE + 10 jeux (Strider, Road Rash, Gaiares, Shinobi, Streets of Rage, etc) + adaptateur de cartouches japonaises + 2 paddles (dont 1 arcade power stick) Valeur réelle 5 904 F, vendu 3 000 F Contactez Joseph au 69 21 74 82 a partir de 17 h

Vends LYNX + 1 jeu Ecrire a JF Doane, 15, avenue du Belvédere, 93310 Le Pre-St-Gervais Tel 48 97 22 71

Vds console NINTENDO ES + 2 paddles + 4 jeux Teenage Mutant Hero Turtles Super Mario III Bionic Commando et Tic & Tac Prix 1 100 F au lieu de 2 000 F Contacter Jimmy Devroix 7, rue de la Paix 59980 Bertry

Vends NEC CORE GRAFX (encore sous garantie) + 2 paddles + 8 jeux + quintupleurs. Prix 2 500 F, possibilité de vente séparée Vds, échange jeux NINTENDO Appelez Laurent au 61 74 07 62

Vends jeux NINTENDO ES Metal Gear (230 F), Dragonball (185 F) et Wrestlemania (205 F) Contact sur Yvelines ou proximité de la préfecture du Val-de-Marne. Appelez Arnaud au 34 60 93 63 de 17 h à 19 h

Vds MEGADRIVE + Spiderman et Super League à 1 350 F Appelez le 85 45 22 37 (Saône-et-Loire)

Vends NINTENDO ES + 8 jeux (Super Mario I, II, III, etc) Le tout en bon état Valeur d'origine 4 000 F, cédé a 2 400 F a débattre Tél . 56 28 00 24 (Bordeaux)

Vends console NINTENDO ES + Teenage Mutant Hero Turtles, Soccer, Tennis, Duck Hunt et Super Mario I + zapper. Le tout en très bon état 1 500 F. Téléphonez au 27 74 99 93 (Nord)

Vends NEC TURBO GT + 2 jeux Le tout en excellent etat vendu a 2 000 F Contactez Denis a partir de 17 h 30 au 77 53 24 30

Possesseurs de MEGADRIVE ! Recherche Wonderboy V à 200 F, échange Solomon's Key (sans boîte) contre un autre jeu Appelez Tuan au 42 23 04 85 apres 18 h 30 (Paris et region uniquement)

Vends GAME BOY + 19 jeux . Dynablaster, Tortue Ninja, Kung-Fu, World Cup, R-Type, Motocross maniac, F1 Race, Rescue of Princess Blobette, Ghostbusters II, Tetris, Gremlins II, Golf, Chase H Q , The Simpsons, Tennis, Bugs Bunny, Robocop, Pac Man et Mercenary Force + cable link. Le tout acheté 5 000 F, vendu 4 000 F Appelez le 60 60 87 24 ou écrivez à Mr Devinast, 84, rue de la Polynesie, 77380 Combs-la-Ville

Vends ou échange Sonic (260 F) contre Quackshot, James Pond I ou II sur MEGADRIVE Ecrivez à Aurélia Zombon, 72, rue Claude-Bernard, 57070 Metz ou téléphonez au 87 37 17 48

Vends MASTER SYSTEM + 1 manette + 2 jeux (Sonic et Alex Kidd in Miracle World). Le tout en TBE et encore sous garantie vendu 750 F au lieu de 885 F Vds également NINTENDO ES + 2 manettes + 1 jeu (Super Mario Bros) au prix de 700 F au lieu de 885 F, le tout en TBE Téléphonez à Nicolas au 33 35 78 74 a partir de 18 h

Vends NINTENDO ES + zapper + 2 manettes + 2 jeux et de nombreuses revues a 800 F (valeur réelle 1 200 F), le tout en très bon état. Vds jeux NES à 300 F pièce Duck Tales, Zelda I et II, Track & Field II + jeu GAME BOY Boulder Dash à 200 F Téléphonez à Rudy au 64 01 79 72 à partir de 18 h (Essonne)

Vends console NINTENDO ES (300 F) + Super Mario / Duck Hunt + zapper (200 F), Double Dragon (200 F) et Soccer (150 F) Tel 67 71 73 64

Vends MEGADRIVE + 3 jeux (Alex Kidd, Dynamite Duke et Altered Beast) + 1 paddle Le tout en TBE vendu 1 100 F (avec emballage) Vends aussi 5 jeux NES a 950 F Kabuki Quatum Fighter, World Wrestling, Bionic Commando, Life Force et Double Dragon II aver boites et notices d'origine Appelez Karim au 48 38 29 37 (Paris et RP)

Echange cartouches NES Low G Man et Super Mario / Duck Hunt + zapper contre Super Mario II, III Zelda I ou II Contactez Laurent au 20 05 32 55

Echange cartouches NES Double Dragon II Zelda I + II et Super Mario I contre Les Chevaliers du Zoodiaques et Defender of the Crown. Contactez Alexandre Teurlai 20, rue du Refuge, 78000 Versailles ou telephonez au 30 21 40 1

Vends 4 jeux NES a 300 F pièce Life Force, Probotector, TMHT et Castelvania + Chip n'Dale à 350 F Sur GAME BOY . Fortress of Fear à 100 F Contactez Guillaume Cuelho, 13, lotissement de la Marqueuse-Saint-Caprais-de-Bordeaux, 33880 Bordeaux

Vds GAME GEAR + Columns et Dragon Crystal + MASTER GEAR + adaptateur secteur Valeur reelle 1 940 F, cede a 1 000 F a debattre Contactez Nicolas au 53 94 80 26

Vends jeux MEGADRIVE américains : Quackshot, Last Battle, Sword of Sodan et Marvel Land de 150 F à 175 F. Contactez Julie au 76 21 87 63 ou écrivez au 72 bis, rue de l'Abbé-Grégoire, 38000 Grenoble

Vends jeux NINTENDO Kung-Fu, Ice Climber, Golf, Volley Ball, Metroid, Zelda I et II et Teenage Mutant Hero Turtles Vends également magazines neufs. Contactez Miguel au 39 16 44 40 a partir de 18 h

Vends cartouches NES Teenage Mutant Hero Turtles a 300 F Possibilite d'echange contre RC Pro Am, Road Fighter ou Maniac Mansion Appelez le 44 20 90 50 ou ecrivez a Christophe Bnesmalien, 5, square Paul-Verlaine, 60200 Compiegne

Vds console MEGADRIVE française en très bon état et encore sous garantie + 2 paddles + jeux Quackshot, Streets of Rage, Rambo III, Tetris, Ghouls'n Ghosts. Le tout vendu à 1 500 F. Pour tout renseignement, appelez Jérémy au 64 86 48 75.

Vends GAME BOY + ecouteurs + 4 jeux (Gremlins II, R-Type, Chase H Q et Tetris) Le tout vendu 1 000 F ou vends jeux au détail à 150 F Contactez Jacques Bouchet au 72 33 00 88 ou écrivez au 13, rue de Montbrillant, 69003 Lyon

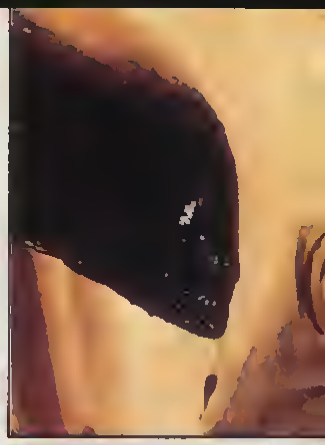
VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE

RUBRIQUE PA.

ALIEN 3 : CAUC

Nous l'écrivons depuis des mois : l'extraterrestre le plus dangereux de toute l'histoire du ciné revient semer la terreur sur les écrans à partir du 26 août. Et – horreur ! – la troisième génération d'Aliens s'avère être encore plus mortelle que les précédentes ! Prêts au sacrifice pour contrer la bête, les troupes de choc de *Player* ont accompagné la championne de la résistance, la légendaire Ripley, dans sa lutte contre la Chose. Lisez attentivement les lignes qui suivent : il en va de votre survie !


3

Gaffe, les kids ! L'histoire d'*Alien 3* comporte pas mal de surprises (des vraies ! totalement inattendues) que *Player* ne vous révélera pas afin que vous profitiez du film au maximum. Surtout, surtout, évitez tout article ou émission suspects ! Sans déc', vous regretteriez à mort d'en savoir trop sur ce film qui, nous le répétons, surprendra ! De même, n'hésitez pas à assommer le premier pékin qui aurait l'aplomb d'oser vous raconter les péripéties du nouveau calvaire de Ripley. Mais vous savez que vous pouvez faire confiance à *Player*... Nous ne vous dévoilerons rien, absolument rien de crucial du film. Juste le strict minimum nécessaire... C'est-y pas cool, ça ?

1

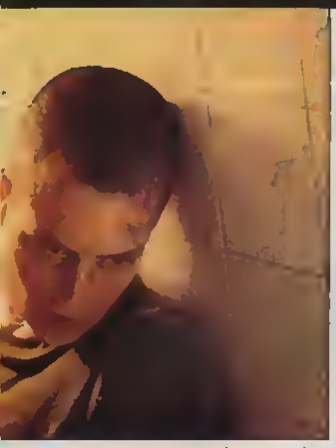
DERIVE

Alien 3 embraye sur les événements racontés dans *Alien*. Ripley hiberne, enfin tranquille, en plein espace, direction le repos. Et l'horreur recommence : un incendie se déclare dans le vaisseau d'où les passagers, en pleine hibernation, sont éjectés à bord d'une navette de secours à destination de la seule planète habitable proche, Fiorina 161.

Point de départ du malaise : Fiorina est une prison planétaire, un bagne spatial où la lie des galaxies (assassins, violeurs...) purge sa peine en travaillant dans des bauts-fourneaux colossaux livrés aux intempéries. A côté, les mines d'Outland sont un paradis... C'est Londres au XIXe siècle transposé dans l'espace. Bien entendu, l'arrivée d'une femme au milieu de tous ces killers ébranle sérieusement l'équilibre précaire de la colonie.

2

HEMAR DANS L'ESPACE



Pour couronner le tout, les prisonniers se sont investis dans un délire religieux millénariste (« rédemption, l'apocalypse arrive, etc. »). Heureusement pour Ripley, la Compagnie ($) a dépêché une section de secours pour rapatrier Ripley, précieux témoin de l'existence de l'Alien, l'arme biologique ultime... dont un spécimen particulièrement vicelard vient d'arriver sur Fiorina ! Et là, l'horreur commence !

BLOOD'N GUTS

Alien 3 est un film osé. On connaît tous le système des suites cinématographiques, à savoir : on prend les mêmes et on recommence, avec, évidemment, plus de thunes. Ecarquillez encore plus les yeux, amis Playerkidz : *Alien 3* n'est pas de cette trempe ! Non, il ne s'agit vraiment pas d'un vil produit de marketing, calibré par des avocats qui auraient tout fait pour réunir les éléments des deux premières versions. Première surprise : *Alien 3* est directement issu du premier volet de la série et non du shoot'em up magistral de James Cameron *Alien 3* reprend les éléments du film de 79 : horreur, claustrophobie, terreur... *Alien 3* est un film difficile, qui ne ménage pas le spectateur. Les innocents qui s'attendent à une redite inoffensive d'Aliens se prendront un sacré direct dans le foie en voyant *Alien 3*. On ne nous épargne rien : décors glauques et déliquescents, personnages patibulaires (dur de s'identifier à ces brutes !), progression dramatique éprouvante, dialogues cinglants, boucherie sordo'... On ne rigole pas sur Fiorina... Le film débute à peine que l'on commence à se liquéfier sur son siège... A quoi se raccrocher ? Apportez-moi un M-16 ! Pire, l'ennemi est nouveau. Pour sûr, il s'agit d'un Alien. Mais d'un type nouveau. Hyper speed, couleur noir métal. Impossible à choper dans les dizaines de conduits d'aération de cette usine qui n'en finit pas de fuir... La mise en scène de David Fincher (28 ans !) enfonce le clou : la caméra fonce dans tous les sens le long de ces sacrés conduits obscurs ! Encore une fois .. surprenant ! Et à cent lieues de l'esthétique passe-partout estampillée Hollywood !

RIPLEY

Encore plus fort : *Alien 3* est littéralement porté à bout de bras par Sigourney Weaver, alias Ripley. Elle est à l'image du film : dure et implacable, une machine sans faille (?) programmée pour annihiler l'Alien. Comme elle le dit dans l'une des meilleures répliques du film, ça fait tellement longtemps qu'il est dans sa vie, qu'elle ne se souvient plus d'avant... Sigourney Weaver joue ici ce qui est peut-être son meilleur rôle. Dur de comparer avec *Working Girl* ou *Gorilles dans la brume*. N'empêche, on a rarement vu rôle aussi difficile. Incroyable. On savait que Sigourney W. aimait prendre des risques : *Alien 3* en constitue un de taille. Regardez nos photos : vous en connaissez beaucoup des stars prêtes à se ruiner la façade ? Et encore, on ne vous dit pas tout ! Décidément, quoi qu'on pense d'*Alien 3*, on sera forcé de s'incliner devant la performance exceptionnelle de son actrice principale. A ce titre, le troisième film surenchérit sur la suite de Cameron !

AVERTISSEMENT

Nous espérons avoir été assez clairs : *Alien 3* n'est pas un film pour petits joueurs ! Ce nouvel Alien frappe fort et haut. Genre courbe exponentielle. Dieu nous garde, les ami(e)s : l'horreur continue ! ■

Alien 3. *A partir du 26 août.*
Fin de transcription. Files 38 en décodage...
Scribe-androïde : INOSHIRO.
(C) La Compagnie. ($) Tous droits réservés, colonies galactiques comprises.
Possibilités de transcription pour les pénitenciers rattachés à la Chiourme Céleste, Orbite 12, Révolution 41.
V27890 .OK DATA 476

1 Alien
2 Un Alien et sa victime.
3 Ripley et l'Alien
4 Bienvenue sur Fiorina !
5 Ripley dans l'usine
6 No fun

et

vous offrent 150 places de cinéma pour

ALIEN 3

LES QUESTIONS

1. Qui a réalisé le premier Alien ?
   A) Ridley Scott B) George Lucas C) Steven Spielberg
2. Quelle actrice incarne Ripley, l'héroïne de la série Alien ?
   A) Sigourney Weaver B) Sharon Stone C) Michelle Pfeiffer
3. Quel est le nom du vaisseau spatial dans le premier Alien ?
   A) Falcon Millenium B) O Sikdarta C) Nostromo
4. Sur quelle planète se déroule Alien 3 ?
   A) Fiorina 161 B) la Terre C) Tatoïne
5. Quel est le nom de l'androïde dans Aliens et Alien 3 ?
   A) Bishop B) Henriksen C) C3PO

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS ALIEN 3,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION 15 AOUT 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

L'ETE DE TOUS LES FILMS

Ouvrez bien grand vos yeux ! Plus que jamais, le cinéma débarque en force pour vos vacances ! *Player* vous présente quelques-uns de vos compagnons ciné de l'été...

Oyez, oyez, lecteurs de *Player* ! La seconde aventure de Batman mise en scène par Tim Burton est... terrible ! L'homme chauve-souris y affronte rien de moins que deux super vilains, l'affreux Pingouin et la démoniaque Catwoman ! De quoi faire passer l'affrontement avec le Joker pour une aimable promenade !

ENCORE BURTON

Batman 2, le Défi est encore signé Tim Burton, le jeune talent de *Beetlejuice* et *Edward aux mains d'argent*. Il a, bien sûr, fait appel à Michael Keaton (Batman/Bruce Wayne) et Michael Gough (Alfred) mais aussi à Danny De Vito (le Pingouin) et Michelle Pfeiffer (Catwoman) ! *Last but not least*, Tim Burton a encore confié la musique à son vieux partenaire Danny Elfman (il a composé les BO de tous ses films), aussi responsable de la zique du générique des Simpsons !

PUISSANCE DIX

Pour parler franc, le premier *Batman* ne m'avait pas vraiment enthousiasmé. Je n'ai pas la place d'écrire pourquoi mais, contrairement à la majorité des journalistes de *Player*, j'avais été déçu par ce film (si vous voulez les détails, laissez-moi un message sur le 36 15 !). Pas mal de gros aussi, puisque *Batman* n'avait été qu'un succès relatif au box-office français, comparé au raz de marée mémorable des entrées aux USA. Eh bien, cette fois-ci, je dois avouer que je tire mon chapeau à Burton & Co !

VISIONNAIRE

J'ai enfin trouvé, dans ce *Batman 2*, l'illustration cinématographique des meilleurs comics. Souvent noir et tourmenté, Batman y est l'incarnation parfaite du justicier, ambiguïtés comprises. Mais Burton s'attache surtout, à décrire ses méchants, le vraiment flippant Pingouin, et la fascinante Catwoman. Burton brosse ici un portrait magistral de ces deux « monstres » et le film est un véritable festival de numéros d'acteurs où le talent de Danny De Vito, de Michelle Pfeiffer et de Christopher Walken (Max Shreck, le richissime et puant acolyte du Pingouin) clouent littéralement les personnages à leurs sièges. Du grand art !

LOOK

Mais ce n'est pas tout... Le look du film est retravaillé en profondeur. Jamais Gotham n'a été si oppressante. De plus, le nouveau film de Tim Burton est animé des mêmes lyrisme, poésie et grotesque que son

fabuleux prédécesseur, *Edward aux Mains d'argent*. *Batman 2* est donc une sorte de merveilleux hybride de comics (les BD américaines) et de conte, animé d'une inspiration et d'un souffle rare. Ne vous creusez pas la tête : c'est encore plus beau que vous ne l'imaginez !

PERSO

Cela dit, il restera surtout de ce second Batman une galerie sans pareil de personnages. Sachez donc, lecteurs chéris (et lectrices adorées) que le Batman du ciné est enfin devenu le vrai justicier de la nuit ! Et, attention les yeux, vous serez sidéré par Catwoman, si belle et si dangereuse, et révulsé par le Pingouin, d'ores et déjà l'un des méchants les plus inoubliables du cinéma. Tout ça pour vous dire, que je crois bien que ce Batman est le meilleur film de Tim Burton. On s'est bien compris ?

BATMAN, LE DEFI. A partir du 15 juillet.

PS : Attention ! Allez absolument voir ce Batman en VO ! Les dialogues sont bourrés de jeux de mots savoureux et les doubleurs de la VF, même s'ils sont excellents, auront bien du mal à imiter la voix du Pingouin. J'espère que vous êtes à l'aise en anglais car les sous-titres sont souvent approximatifs, voire parfois lamentables... Sinon, retournez-y quand vous serez à même de saisir les subtilités directement en anglais. Enjoy !

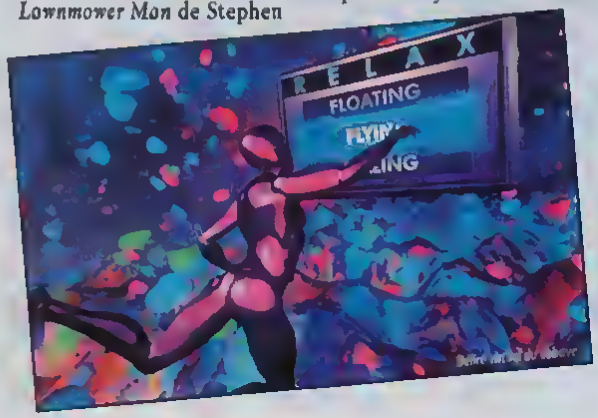
L'ETE DE TOUS LES FILMS

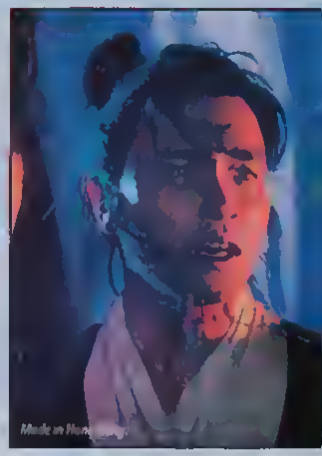
LES AVENTURES D'UN HOMME INVISIBLE...

Marquent le grand retour de John Carpenter, un des meilleurs metteurs en scène du cinéma fantastique contemporain. Carpenter est l'auteur, entre autres, de *la Nuit des masques* (le premier *Halloween*, *New York 1997*, *The Thing*, *Christine* et *Invasion Los Angeles*, et j'en passe ! Carpenter n'avait rien tourné depuis plusieurs années car les studios ne lui avaient guère pardonné les semi-échecs financiers des *Aventures de Jack Burton* et de *Storman*, et le réalisateur s'était éloigné des gros studios pour tourner des films de taille comparable (*Prince des Ténèbres*) aux petits schockers du début de sa carrière qui firent sa réputation. Mais le chemin de croix de Carpenter est enfin terminé ! Le nouveau Carpenter est arrivé ! Tant mieux. Et peu importe finalement que cela ne soit qu'un film de commande car Carpenter n'a pas d'égal pour insuffler une imagination et un rythme supérieurs à des dizaines de nanars préfabriqués. Et *l'Homme invisible* confirme le talent de l'auteur. Contrairement à ce que certains crétins racontaient, ce film est une comédie endiablée, truffée de bonnes plaisanteries souvent très pertinentes, soutenue par un suspense réel. OK, il ne s'agit certainement pas du meilleur film de l'auteur, mais nous vous conseillons de ne pas le rater car il prouve la justesse de l'égalité : Carpenter = cool. Chevy Chase est bon (oui !), Daryl Hannah et Sam Neill tout simplement excellents. Vous retrouverez dans le dernier Carpenter la folie de *Philodelphia Experiment* (film dont il ne fit que le scénario) et le talent habituel de l'auteur. Les effets spéciaux sont nickels et utilisés — une fois n'est pas coutume — avec bonheur et intelligence. Nous vous conseillons donc de ne pas manquer votre RDV avec l'homme invisible de Carpenter. A partir du 29 juillet.

LE COBAYE

Sortie le même jour de l'adaptation (très libre) du *Lownmower Man* de Stephen King. On l'a écrit le mois dernier : ce cobaye comporte une bonne tapée de séquences en images virtuelles. En effet, le cobaye du titre est un malheureux simple d'esprit (... inscrivez ici le nom du testeur que vous aimeriez faire souffrir) qui est soumis à des expériences virtuelles pour le faire progresser (aga). Evidemment, le bidouillage tourne à la charcuterie et notre simplet se trouve en possession de pouvoirs capables de le consacrer en véritable dieu virtuel ! Wow ! A vrai dire, ce cobaye fera surtout date pour les séquences assez impressionnantes d'images virtuelles. Ce film peut d'ores et déjà être considéré comme précurseur dans ce domaine appelé à être la technique du futur. Je résumerai le script en écrivant que les auteurs ont mélangé une petite dose d'*Akira* à un bon pourcentage de *Tron*. En pleine furie créatrice, ces braves gens ont assaisonné le tout d'un zeste de *Au-delà du réel* avant de passer le résultat au moule du classique « film d'horreur d'après S. King », histoire de satisfaire les bœufs venus chercher leur quota de flip cinématographique. Dommage car, mieux pensé, le film aurait pu être autre chose que le simple « premier film en images virtuelles ». Vous rétorquez que c'est déjà beaucoup. Vous avez raison, alors n'ignorez pas le cobaye.





HISTOIRES DE FANTOMES CHINOIS 2

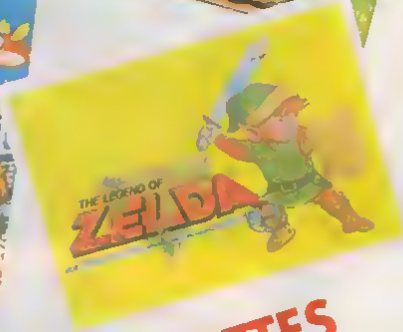
Alors là, j'insisterai comme une « brutépaisse » pour que vous ne ratiez pas ce film. Si vous connaissez le premier, sachez que celui-ci est aussi bon, mais débarrassé des tics de mise en scène post-Evil Dead. Pourtant, les techniciens des effets spéciaux sont dirigés par des Ricains. Peu importe, il s'agit de vrai fantastique chinois, délirant, speed et rafraîchissant. Aux autres, ceux pour qui le ciné de Hong Kong et le nom de Tsui Hark n'évoquent que chop suey et vermicelles cheveux d'ange : le ciné de Hong Kong est l'un des meilleurs du monde ! Des fous illuminés entassent des paquets de fanzines, revues, vidéos pirates et lasers en machouillant des nids d'hirondelles. Ces gens-là ont tout compris. « Quand la Chine s'éveillera », disait l'autre en chevrotant... C'est commencé, mon pote. A Hong Koog.
Le 5 ou le 12 août.

FOLIE

Faites le récapitulatif des sorties ciné de l'été. Ajoutez *Star Trek VI* le 22/7, et *l'Arme fatale 3* le 12/8. Vous comprenez que, plus que jamais, l'été sera ciné ! Bonnes vacances à toutes et à tous ■

Inoshiro

EN VENTE PARTOUT



DECHIFFRE LES MESSAGES SECRETS CACHES DERRIERE LES BRIQUES GRACE AU DECODEUR MAGIQUE QUE TU TROUVERAS DANS LE COLLECTEUR

LES VIGNETTES NINTENDO ET LEUR COLLECTEUR

TOP 10

NES

Le Top 10 Nec est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO 2
4. SUPER MARIO
5. DOUBLE DRAGON 2
6. DUCK TALES
7. ZELDA 2
8. GREMLINS 2
9. HERO TURTLES
10. DR MARIO

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. ASTERIX
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. OUT RUN
5. SUPER MONACO GP
6. ALEX KID 4
7. WONDER BOY 2
8. PACMANIA
9. SUPER KICK OFF
10. DICK TRACY

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. QUACKSHOT
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. THUNDER FORCE 2
5. DESERT STRIKE
6. STREETS OF RAGE
7. ROBOCOP
8. TOKI
9. ZERO WING
10. E.A. HOCKEY

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPERMARIOLAND
2. BUGS BUNNY
3. THE SIMPSONS
4. WORLD CUP
5. DUCK TALES
6. PAPER BOY
7. BATMAN
8. TENNIS
9. HERO TURTLES
10. GREMLINS 2

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. SPRIGGAN 2
2. TERRA FORMING
3. PSYCHIC STORM
4. STAR PARODIA
5. SUPER RAIDEN
6. DRAGON EGG
7. FINAL MATCH TENNIS
8. R-TYPE COMPLETE CD
9. DAVIS CUP
10. FORGOTTEN WORLDS

Nouveau. Pour votre Nintendo Entertainment System Nouveau. Pour votre Nintendo

Action football

Superclasse

KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.
● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système Nintendo Entertainment System

HYPER SOCCER – La super joie du football

KONAMI
La passion des jeux

PALCOM SOFTWARE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Nintendo

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 647755

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®